nr indeksu 351555 nr 10 11 maja 2000 r.

Kupony zniżkowe – kupuj gry taniej!

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

SUPERCENA 2,90 zł

gry • komputery • internet • technika • CLICK!

TESTY
DEVIL INSIDE
MARTIAN GOTHIC

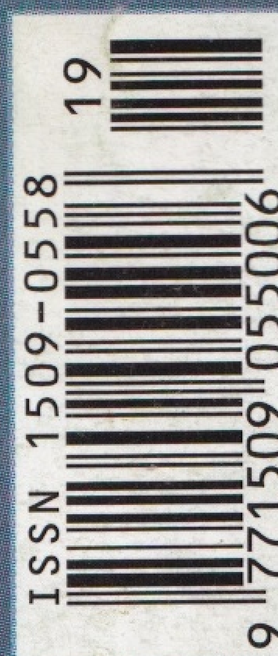
supertemat
Pieniądze z Sieci

KINO
- Misja na Marsa – czy to tylko filmowa fikcja?

SPRZĘT
- Dźwięk 3D w grach
- Ciężka praca w studio – polskie wersje gier

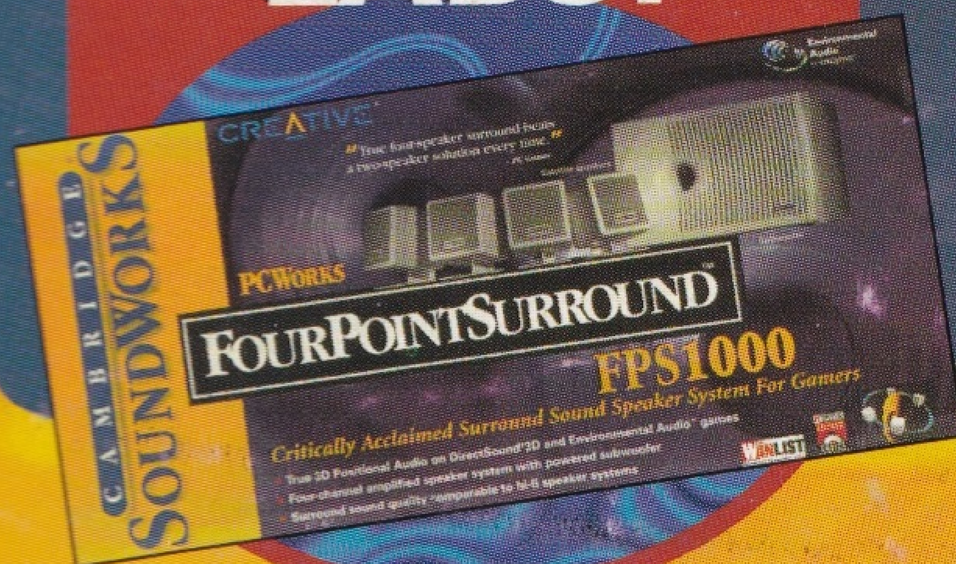
PROGRAMY
- Twoje własne MP3

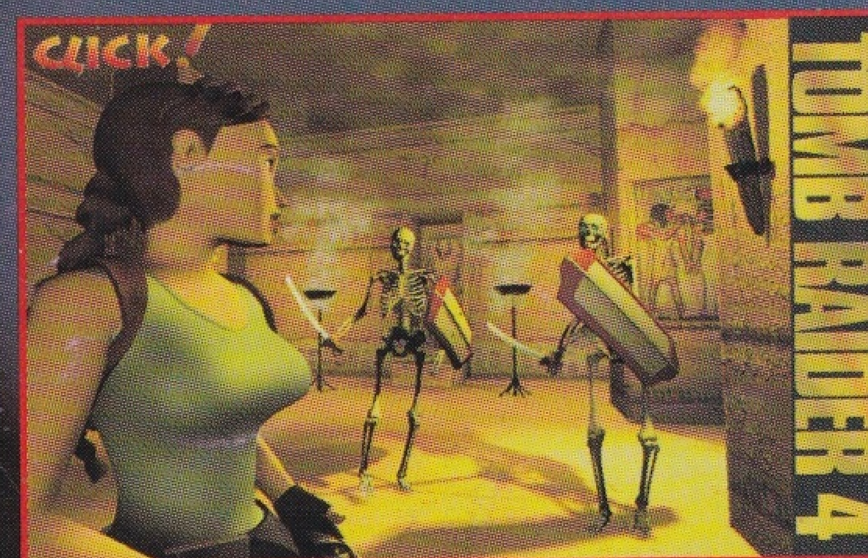
INTERNET
- Wakacje z Sieci



LARA CROFT
WSZYSTKO DLA SŁAWY?

WYGRAJ!
NIESAMOWITE GŁOŚNIKI CREATIVE LABS!





SPEŁNIAMY WASZE MARZENIA!

ZAPOWIEDZI • NOWOŚCI • TIPS & TRICKS

RECENZJE gier zaczynają się na str. 12

W CLICKU! staramy się zamieścić najbardziej aktualne wiadomości. Niestety, nie możemy napisać o wszystkich filmach kinowych, telewizyjnych oraz innych ciekawych wydarzeniach. W załączonym obok kalendarzyku zaznaczyliśmy więc ważne daty. Dzięki temu na pewno będziecie na czasie i nie obudzicie się tuż po zakończeniu bardzo ważnego koncertu lub po wykupieniu całego nakładu superprzeboju.

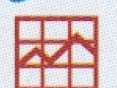
Dla ułatwienia zastosowaliśmy symbole, określające dany tytuł:

Symulatory

 Akcja / FPP

 Wyścigi

 Gry sportowe

 Strategie

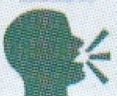
 RPG / Przyg.

 Zręcznościówki

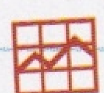
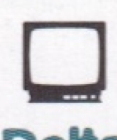
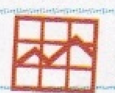
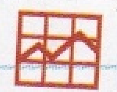
 Bijatyki

 Premiera filmu!

 Włącz TV!

 Muzyka

KALENDARZYK CLICKA!

11 maja	W KIOSKU JEST JUŻ CLICK!!!  Lemmingi: Rewolucja	18 maja	Uff. Nareszcie żadnych premier ani nowych filmów
12 maja	 Nieśmiertelny III (Polsat, 21.20)  Stalowy Gigant, czyli coś ciężkiego	19 maja	 Coś o znajomym tytule... Delta Force 2 (Polsat 21. 25)
13 maja	 Pora popływać (Nautilus, HBO 13.55)	20 maja	 Daikatana... Premiera bardzo wątpliwa...
14 maja	 Popływałeś już i zrobiłeś rewolucję. teraz czas na trochę odpoczynku	21 maja	 Stworki, tworki i potworki (Małe potwory, Polsat 12. 30)
15 maja	 I znowu diabełek (Bastion RTL 7 19.55)	22 maja	 Szmaragdowy krokodyl (Miłość, szmaragd i krokodyl, Polsat 20.00
16 maja	 Railroad Tycoon II  Reach for the Stars	23 maja	 Niewidzialny myśliwiec (HBO 16.15)
17 maja	Premiery premierami, ale kiedyś w końcu trzeba iść do szkoły	24 maja	Gunship  Wehikuł Czasu

Tak ocenia CLICK!

1. INFORMACJE OGÓLNE

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry.

Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana.

Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer. Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

2. WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed kupnem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt.

Min. – wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.

Zal. – wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

3. PLUSY I MINUSY

To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.

To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

4. KRÓTKIE PODSUMOWANIE

Staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

5. NASZA OCENA

Ogólna

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka. Dla ułatwienia używamy szkolnej skali ocen – od 1 do 6.

Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych lub pojawianie się pikseli.

Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nadal nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!

6. PO POLSKU, CZY PO ANGIELSKU?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej

PL - gra została spolszczona

7. TYP PLATFORMY

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows
PSX: Sony Playstation
GB: Game Boy
N64: Nintendo 64
GBC: Game Boy Color
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę we wcześniejszych numerach naszego pisma.

⑦ ⑥
PC | PSX | N64 | DC | PL

CLICK! ATTACK
Świetna Akcja

① 3.20 zł | Wyd. H.Bauer | 1-∞ graczy

② Min: 486, 32 MB RAM, ciekawość świata, otwarty umysł Zal.: Pentium 166, 64 MB RAM, interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6

③ Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, sprzęcie oraz Internecie
Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!

Tego jeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej

⑤ 6

W numerze...

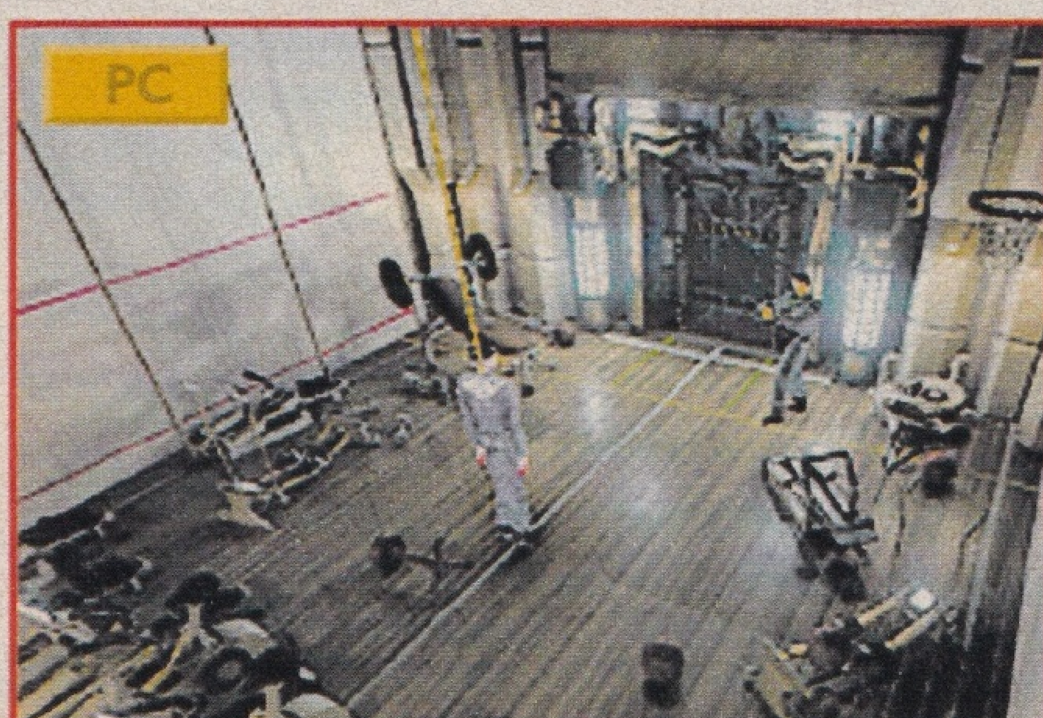
SPIS TREŚCI



WARLORDS BATTLECRY S. 4



AZTEC S. 14



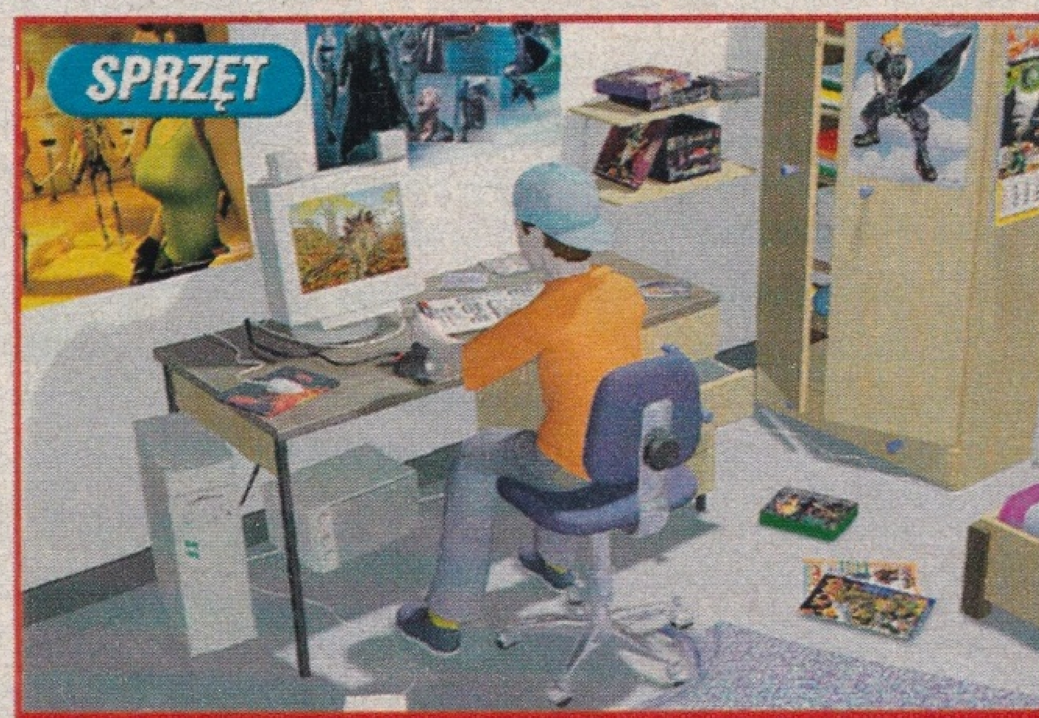
MARTIAN GOTHIC S . 20



EURO 2000 S. 26



SYPHON FILTER 2 S. 28



DZWIĘK 3D S. 45



MISJA NA MARSA S. 58

Witajcie ponownie!

Ten numer CLICKA! jest naprawdę wyjątkowy. Postanowiliśmy spełnić dużą część waszych najczęściej powtarzających się w listach próśb. Ponieważ, jak piszecie, waszą ulubioną postacią jest Lara Croft, znajdziecie u nas nie tylko GIGAPLAKAT bohaterki TOMB RAIDER, ale też specjalny artykuł o boskiej pani archeolog. Poza tym dowiecie się, czy można zarobić oglądając strony WWW. Pozostając w Sieci, możecie wydać zarobioną fortunę na wakacje swoich marzeń. To nie wszystko! Fanom muzyki poradzimy, jak nagrać własny plik MP3, a spragnionym ciekawostek opowiemy o nowościach ze świata techniki. Oczywiście, jak zwykle nie mogło zabraknąć zapowiedzi, testów oraz tipsów! A więc – życzymy miłej lektury...



Następny numer za dwa tygodnie, 25 maja, a w nim coś naprawdę extra!

WARLORDS BATTLECRY

Dobra wiadomość dla miłośników serii gier strategicznych WARLORDS. Już niedługo cykl wzbogacony zostanie o nowego RTS-a



W tej świątyni z pewnością nie ma dobrotliwych brodatych druidów



Magiczne drzewo i magiczne muchomorki. To dobre dla minotaurów

Kiedy pojawiły się pierwsze plotki o pomyśle przerobienia klasycznej gry WARLORDS na strategię czasu rzeczywistego (RTS), wielu graczy było zadowolonych z tej wiadomości. Niektórzy obawiali się jednak, że WARLORDS staną się typowym przedstawicielem gatunku, w którym gra sprowadza się do szaleńczego latania kursorem po planszy i rozpaczliwych prób odparcia ataków komputera. Wiadomo przecież, że działanie na kilku frontach jednocześnie nie stanowi dla maszyny problemu. Okazało się, że RTS WARLORDS – BATTLECRY, autorstwa grupy SSI, nie przekreśla wcale tradycyjnej formy gry, do jakiej przyzwyczaili się gracze.

WARLORDS – BATTLECRY zaczniesz od wybrania bohatera, pochodzącego z jednej z dziewięciu ras: ludzi, krasnoludów, orków, minotaurów, ożywieńców, wysokich elfów, mrocznych elfów, leśnych elfów lub barbarzyńców. Następnie trzeba określić profesję: wojownika, kapłana, złodzieja lub maga. Krok po kroku powstaje bohater, który stanie na czele armii. Poprowadzi ją przez kolejne misje i kampanie, a w miarę upływu czasu będzie zdobywał doświadczenie, które pozwoli mu posiąść nowe umiejętności.

Głównym wątkiem kampanii w WARLORDS – BATTLECRY jest zniszczenie Dwóch Łez – meteorytów o potężnej mocy magicznej, które mogą sprawić wiele kłopotu, jeśli trafią w nieodpowiednie ręce. Pozostaje jeszcze pytanie, czyje ręce okażą się nieodpowiednie, bowiem gracz ma możliwość wyboru strony: Dobra albo Zła.

Ciekawym rozwiązaniem wydaje się to, że bez względu, jaki rodzaj gry



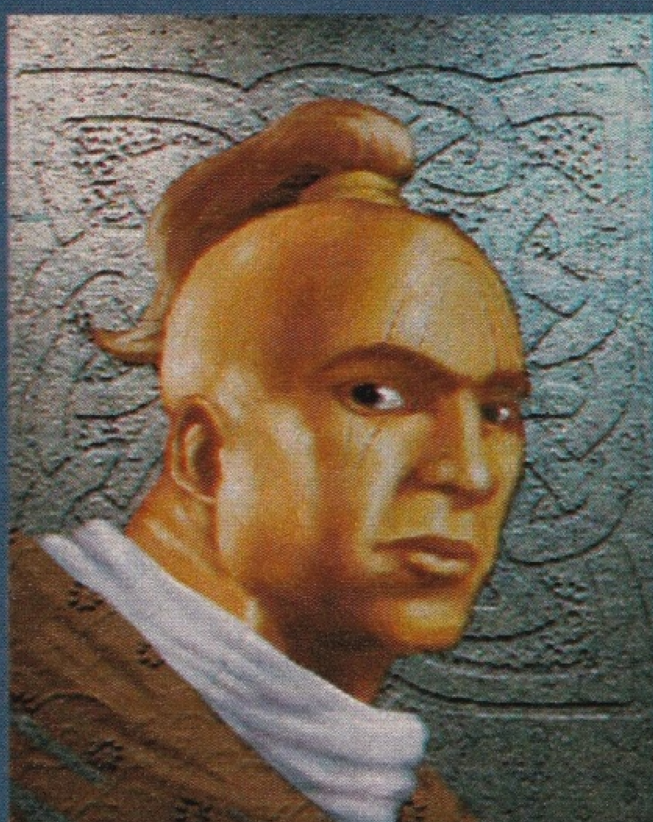
Zaraz wyrwiemy muchomorki i wyplenimy chwasty



Do krrrrocset! Rozzzzwalić mi te mury! Eeep, ino... szyybkoo!

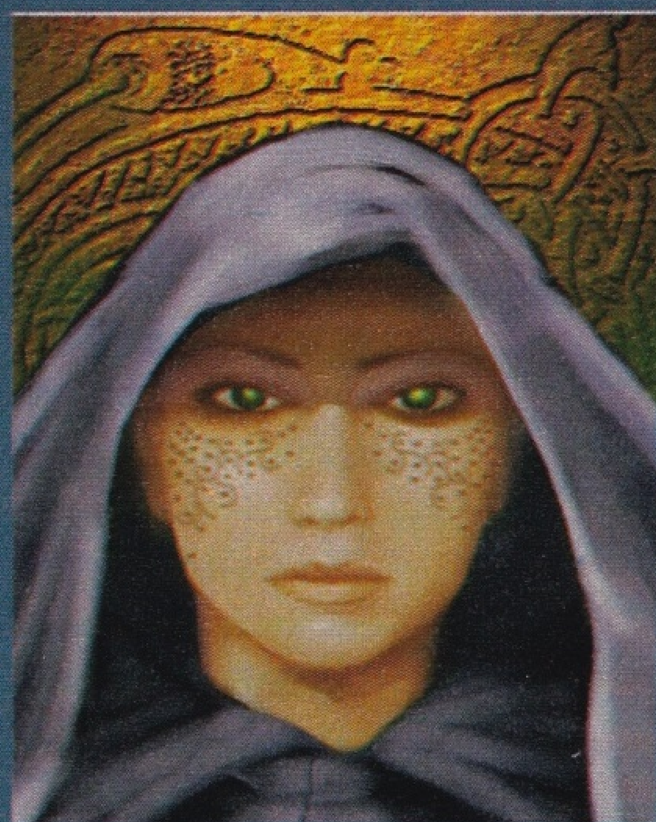


Martwiaki – jedna ze stron konfliktu. Nie są dobrzy w walce, ale za to bardzo liczni


Kim będzie twój bohater? Groźnym barbarzyńcą?


A może piękną i dzielną elficą z mrocznego lasu?


Starym wyjadaczem okruchów z niejednego gara?


Tajemniczą kobietą w jedwabnym kapturze?


A może będzie uwielbiał modne tatuaże?

wybierzesz (pojedynczy scenariusz, kampanię, czy grę w sieci), bohater stale może się rozwijać, a jego współczynniki są zapamiętywane. Ponadto istnieje możliwość wykorzystywania tych samych wojsk w kilku scenariuszach.

Jedną z ciekawszych, nowych cech bohatera jest tzw. command radius, czyli pole wokół dowódcy, w obrębie którego może on przekazywać niektóre swoje umiejętności innym jednostkom.

Można będzie także wziąć udział w dodatkowych misjach, których celem jest zdobycie magicznego przedmiotu, albo sojuszników. Jest to wyraźne nawiązanie do poprzednich części, gdzie bohaterowie również uczestniczyli w podobnych wyprawach.

WARLORDS – BATTLECRY oferuje możliwość gry przez Internet dla 4 uczestników. Gracz może także wybrać potyczkę (skirmish) i zmierzyć się z komputerowym przeciwnikiem tylko w jednej krótkiej misji, a nie w całej wielkiej kampanii.

Kolejnym plusem, który niewątpliwie ułatwi grę, jest automatyzacja części działań. W przypadku niektórych czynności, wystarczy, że wykona się je raz – komputer przejmie nadzór nad dalszym ich przebiegiem. Można mieć nadzieję, że oto pojawiła się strategia czasu rzeczywistego, gdzie nie trzeba będzie mieć oczu dookoła głowy i stu rąk, żeby za wszystkim nadążyć.

Bez wątpienia walka będzie mocną stroną tej gry. Twórcy **WARLORDS – BATTLECRY** zadbali o wiele szczegółów, które mogą uatrakcyjnić rozgrywkę. Poszczególne oddziały można ustawić w jednym z kilku możliwych szyków, czy nakazać im by patrolowały teren, lub broniły się w jednym miejscu. Także same walki i starcia zostały przedstawione bardzo realistycznie.

Dosyć ciekawie rozbudowany jest w **BATTLECRY** system magii, obejmujący ponad osiemdziesiąt zaklęć. Potraktowanie przeciwnika czarem może być nie tylko skutecznym sposobem rozprawienia się z nim, ale też przyjemnym doznaniem estetycznym.

Zaskakujący i ciekawy jest sposób wykorzystywania przez jednostki w walce rzeczy bezużytecznych dla innych. I tak np. Troll, może – zamiast kamieniami – ciskać w przeciwników owcami... Nie każdy potrafi mężnie stawić czoła pociskowi, który beczy i wpatruje się w swój cel... baranim wzrokiem.

Do gry dołączony zostanie edytor scenariuszy, pozwalający tworzyć własne plansze.


Warowne zamki i rycerze. Jeśli ktoś lubi Średniowiecze, polubi tę grę

PC | PSX | N64 | DC | A

Warlords – Battlecry
RTS w realiach fantasy

Premiera: czerwiec 2000

SSI/Play-IT | 1–4 graczy

Pierwsza strategia czasu rzeczywistego (RTS) z serii gier WARLORDS. Ciekawe co na to fani gatunku...


Magiczne błyskawice. Zaskoczenie dla wrogów, radość dla gawiedzi...


Minotaury, potężna i mroczna rasa może sprawić wiele kłopotów

Adres: http://www.warlordsbattlecry.com

Tutaj możecie znaleźć screeny z gry, a już wkrótce, jak zapowiada producent, demo, a także wiele filmów

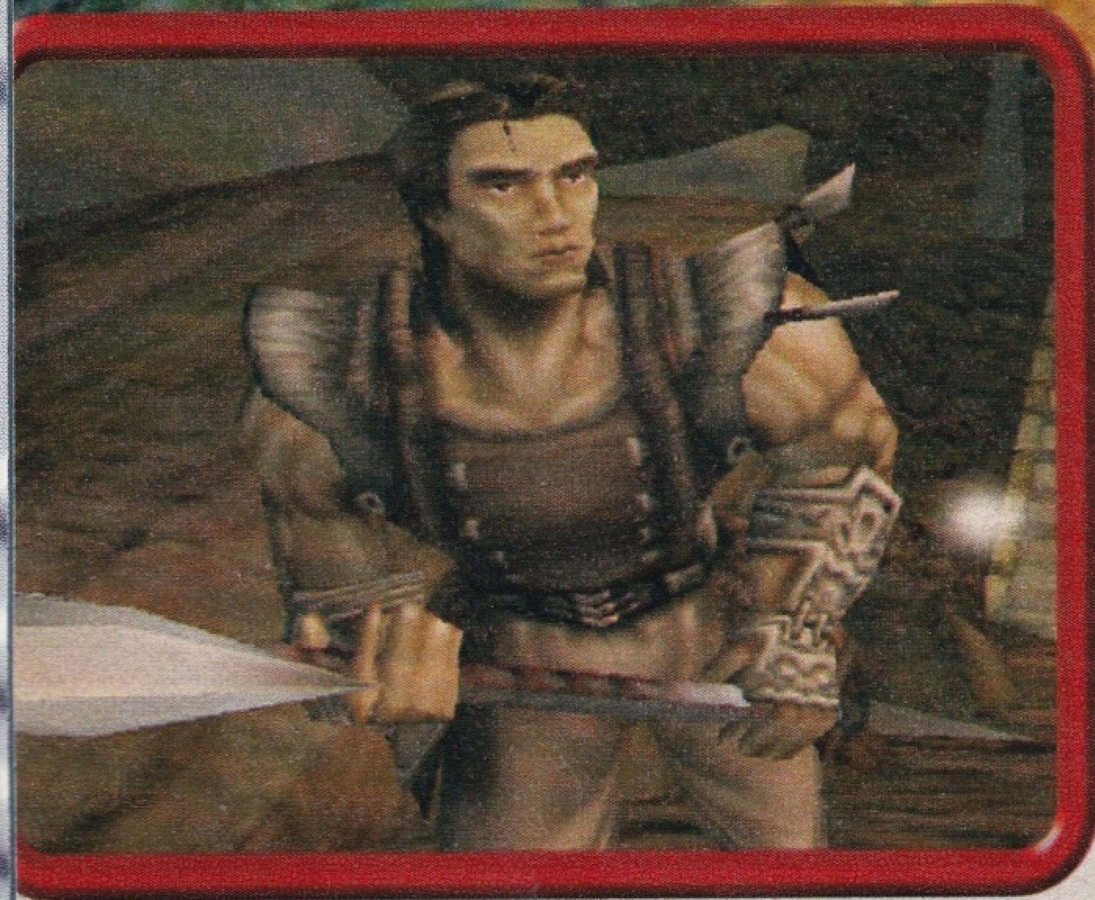

Wojna toczy się w różnych krainach, w lasach, górach a nawet na pustyni

Tekst: Jerzy Rzymowski



SUMMONER

Już wkrótce znowu będziesz mógł uratować świat. Tym razem jednak staniesz się Summonerem, potężnym magiem przywołującym demony, które staną się twoją podstawową bronią


No chodźcie, pokażcie się tchórze! Już ja wam pokażę! Nie chowajcie się po krzakach


W trakcie walki magia odgrywa bardzo ważną rolę. W końcu Joseph to spec od czarów


Było blisko! Całe szczęście, że odskoczyłem!

Joseph posiada ogromną moc. Potrafi przyzywać demony, istoty nadprzyrodzone i żywiołaki. On i jemu podobni Summonerzy (co można przetłumaczyć jako Przywołujący) są traktowani z szacunkiem i lękiem, gdyż potrafią wpływać na losy państw, a nawet stawić czoła bogom.

Jednak Joseph boi się swej mocy. **Pewnego razu, jeszcze w dzieciństwie, chciał jej użyć w obronie swej wioski. Niestety, demon, którego przywołał Jospeh, zwrócił się przeciw tym, których kochał chłopiec.** Za ten nierozważny czyn skazano Josepha na śmierć. Chłopak jednak nie czekał na spotkanie z katem. Uciekł i ruszył w świat. Wtedy też poprzysiągł, że nigdy już nie skorzysta z zaklęć i swojej mocy.

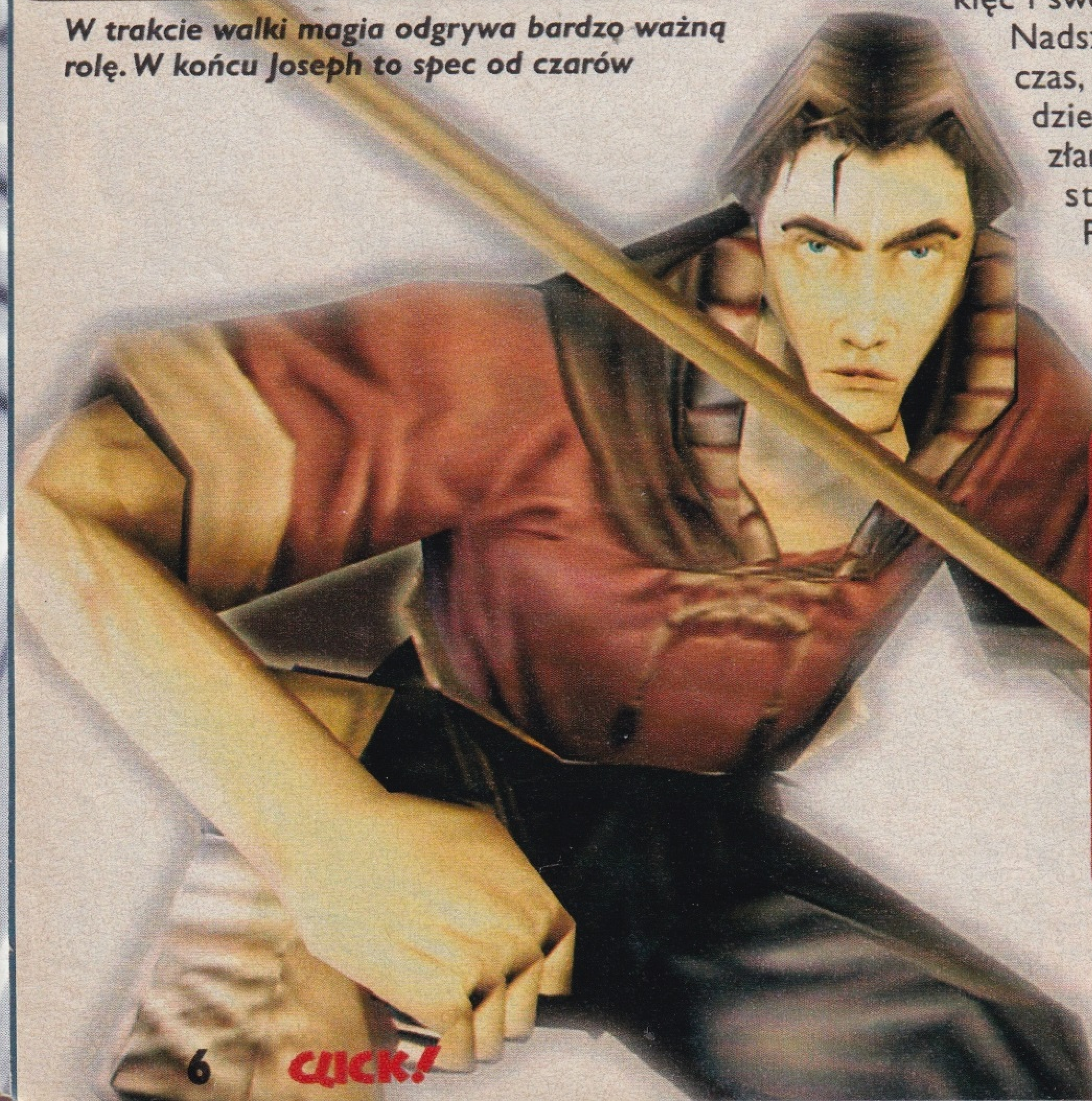
Nadszedł jednak czas, kiedy młodzieniec musi złamać swe postanowienie. Prowadzony przez swego nauczyciela, Yago, musi wypełnić proroctwo, zdobyć pierścienie Summonerów i stawić czoła straszliwej armii najeźdźców. Oczywiście, jak to bywa w takich przypadkach, po piętach depcze mu czarny charakter.

Tak w skrócie przedstawia się fabuła nowej gry firm Volition (twórców DESCENT) i THQ. Akcja SUMMONERA ma rozgrywać się na kontynentach Medevy i Orenii. Medeva przypomina średniowieczną Europę, a Orenia krainę Wschodu. W każdej z krain zamieszkują w różnych miastach, wioskach i osadach odmienne rasy. Twórcy gry zadbali też o specyficzną atmosferę regionów. Egzotyczne miejsca, dzikie ostępy, piękne krajobrazy... Podróż zaprowadzi jednak bohatera dalej niż przypuszczał. Pod jednym z miast znajduje się bowiem portal do Królestwa Umarłych.


Niektóre screeny z gry prezentują się dość miło. Spokojne alejki, domki, żywopłoty. Demonów nie widać

Trzeba też będzie wejść do wnętrza trójgłowego węża...

Podstawowa umiejętność Josepha to Przywoływanie (Summoning), która będzie wykorzystywała zbierane po drodze magiczne pierścienie. Każdy z nich ma mieć inną, specyficzną moc. Gracz musi sam odkryć, w jaki sposób należy łączyć ich właściwości, aby uzyskać żądane efekty. Czasami bowiem skutki niewłaściwego użycia magii mogą się okazać wprost fatalne. Bohater i jego towarzysze będą mogli dodatkowo zdobywać i rozwijać inne umiejętności, nie tylko magiczne. Bądą one wykorzystywane przez




W starciach z takimi gigantami nie wystarczy tylko bojowy młotek


Piękna trójwymiarowa grafika to jeden z mocnych elementów SUMMONERA



Noc i puste ulice to najlepsza pora na poszukiwanie przygód

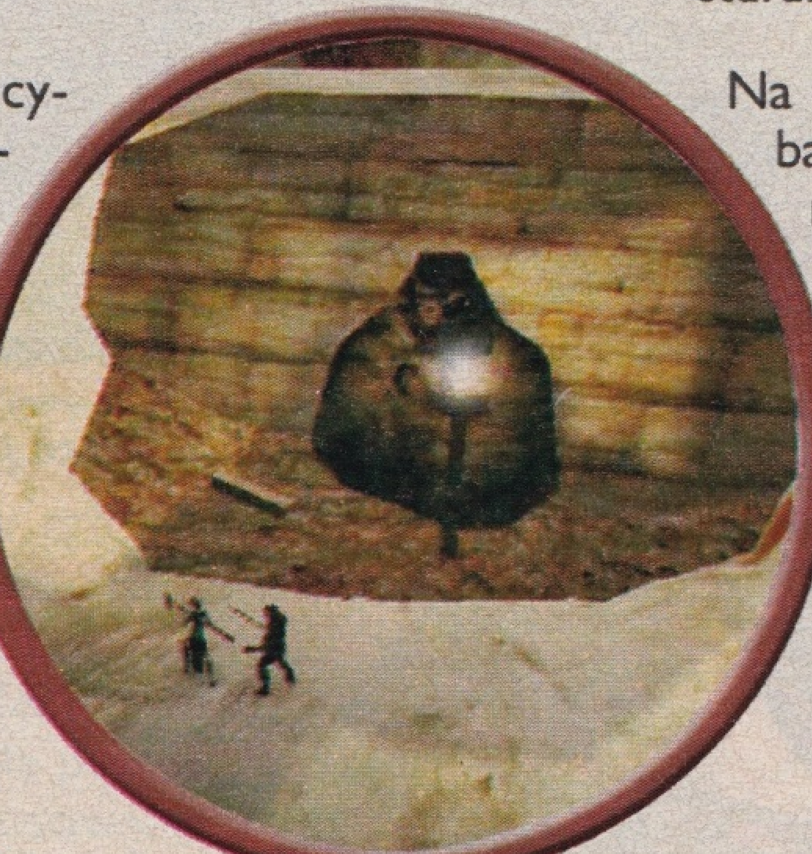


Postacie bohaterów SUMMONERA są bardzo starannie wykonane



Kto tak wytatuował głowę temu łysemu z lewej? Pewnie ma tam zapisany adres i telefon do domu

takie postacie jak cyniczny łotrzyk, złodziej Flece, wojownik Jekhar i czarodziejka Rosalind. To właśnie ich spotka bohater i być może namówi do dołączenia do drużyny. Jak się jednak okazuje, członkowie grupy mogą mieć różne charaktery i przez to kompania wcale nie musi być zgrana.



Dobrze jest czasem schronić się do takiej dziury

Twórcy gry zapowiadają efektowne ujęcia z różnych kamer, nad którymi będziesz miał pełną kontrolę. Bardzo interesująco zostaną też przedstawione same zaklęcia. Jest ich ponad 50, a każdemu mają towarzyszyć odmienne efekty specjalne.

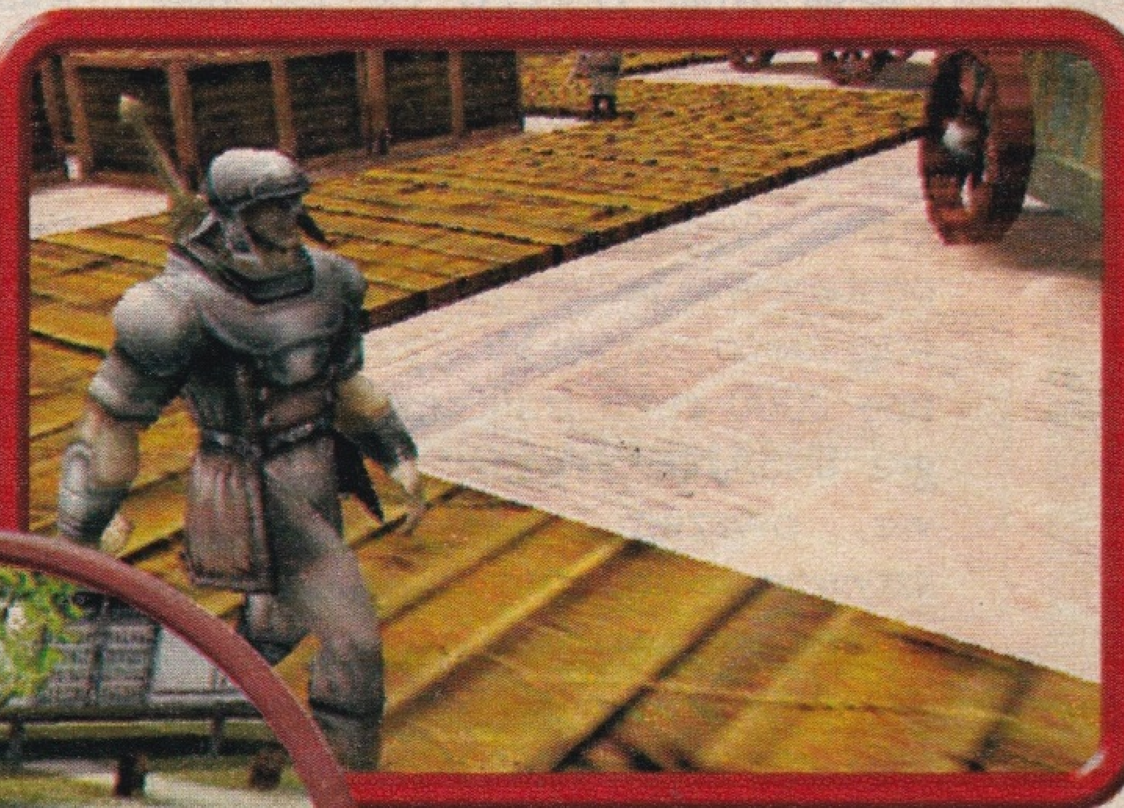
Na potrzeby SUMMONERA został stworzony całkiem nowy świat (ukazany z perspektywy trzeciej osoby) i nowe zasady gry.

Na początku zabawy sterowanie bohaterami będzie bardzo proste, aby gracz mógł łatwo wczuć się w klimat przedstawionego świata. Dopiero potem nauczysz się wszystkich poleceń. Później zaś będą się stopniowo pojawiały coraz większe utrudnienia. Gra umożliwi prowadzenie do czterech postaci jednocześnie, z Josephem na czele oraz kontrolowanie jednego przywołanego demona.

Walka ma odbywać się w czasie rzeczywistym. Na szczęście twórcy gry przewidzieli możliwość zatrzymania akcji, abyś spokojnie mógł zastanowić się nad przebiegiem starcia i wydać polecenia swoim bohaterom.

Twórcy gry oceniają, że jej przejście zabierze od 30 (idąc po linii najmniejszego oporu) aż do 45 godzin (z wypełnianiem wszystkich dodatkowych misji).

SUMMONER na razie zapowiada się bardzo dobrze, zwłaszcza jeżeli chodzi o zapierającą dech w piersiach grafikę. Na końcowy efekt przyjdzie jednak trochę poczekać. **Na jesieni tego roku SUMMONER będzie już bowiem dostępny dla posiadaczy PlayStation 2, natomiast właściciele komputerów Mac i PC będą musieli poczekać do początku przyszłego roku (tyle zajmie dopracowanie opcji gry dla wielu graczy).** No cóż, podobno cierpliwość jest cnotą Wielkich...



Dobra stal i żelazny czerep to nie wszystko. W tej grze magia jest naprawdę potężna





Do chałupy, czy w góry? W górach są potwory, ale gospodarz chałupy ma w sobie coś... obcego



Przy tworzeniu krain świata gry autorzy wykorzystywali wiele motywów z różnych kultur naszego świata. Powyżej – klasyczna japońszczyzna



Jedna z najlepszych stron w Sieci. Mnóstwo nowości, bardzo ładnych obrazków. Należą się duże brawa!

Dziwne są bronie w tym świecie. Co to jest? Młot bojowy, czy może łopata do śniegu?

Postacie występujące w grze



Kupiec z Lenele



Bone Knight



Książe Sornehan



Brass Golem

PC | PSX | N64 | DC | A

Summoner

RPG 3D

Premiera: przełom 2000/2001

Volition/THQ | 1-4 graczy

Kolejna sierota wyrusza na ratunek świata. Czy efekt końcowy będzie wart całego zachodu i wydanych pieniędzy?

Tekst: Jerzy Rzymowski

INSANE

Stwórz własne wertepy! W najnowszym symulatorze wyścigów samochodowych Insane nie ma jednej, stałej, wytyczonej z góry trasy!

Pewnie zmęczył cię już taki schemat: wyścigi samochodowe – kilka wozów do wyboru i tory, które znudzą się po tygodniu grania. Węgierska firma INVICTUS postanowiła jednak przedstawić wyścigi nieco inaczej. W trzecim kwartale 2000 roku trafić ma na rynek gra INSANE. Wyścigi samochodowe, owszem, ale pozbawione sztywno wytyczonych tras, które ograniczają swobodę poruszania się w komputerowym świecie. Zamiast nich będziesz miał do wyboru ponad dwadzieścia miejsc, oferujących bardzo zróżnicowane warunki: od pustynnych piasków i wydm, poprzez łąki i bezdroża, nieprzetarte szlaki w dżungli po skaliste dróżki Alp i gór Sierra. **Brak tras oznacza, że sam będziesz decydować, którędy pojechać. Jest to nowość w porównaniu z grami dotychczas określanymi jako off–road racing (wyścigi samochodów terenowych).** Do tej pory trasy były w nich tylko nieco bardziej kręte niż w pozostałych grach symulujących wyścigi samochodowe. Wiadomo już, że INSANE zawierać będzie Environment Generator (generator otoczenia), za pomocą którego będziesz mógł stworzyć „wertepy swoich marzeń".

Całkowita swoboda w doborze planu przejazdu nie oznacza oczywiście bezcelowego krążenia po bezdrożach. Będziesz mógł wybrać jeden z sześciu trybów gry: Jamboree, Gate Hunt, Destruction Raid, Off Road Raid, Capture the Flag oraz Return the Flag. Inspiracją dla twórców INSANE są bowiem gry FPP, takie jak UNREAL TOURNAMENT. Żebyś nie nudził się ani przez chwilę i aby każdy wyścig był inny, stworzono zupełnie nowy system Sztucznej Inteligencji przeciwników. Komputerowi kierowcy mają być nieprzewidywalni. Nie będą ciągle jeździć tą samą drogą. Ich styl jazdy ma być prawie taki sam, jak dobrego kierowcy – człowieka.

W INSANE zostanie oddane w twoje ręce ponad dwadzieścia samochodów terenowych: plażowe czterokołowce, klasyczne wozy terenowe, ciężarówki, a nawet pojazdy wojskowe. Modele samochodów uwzględniać będą wszelkie właściwości swych rzeczywistych wzorów: konstrukcję zawieszenia, rodzaj napędu, położenie środka ciężkości, masę, moc silnika czy dobór przełożeń w skrzyni biegów. Dzięki temu będą się one zachowywać bardzo wiarygodnie. Realizm uszkodzeń także doda grze smaczku. W zależności od rodzaju kolizji, auto będzie się zmieniać. Oznacza to, że gdy uderzysz w jakąś przeszkodę, pozostanie widoczny ślad na karoserii, a samochód zacznie odpowiednio inaczej (czytaj: gorzej) się zachowywać.

Podobnie jak Sztuczna Inteligencja przeciwników, grafika również obsługiwana będzie przez system stworzony specjalnie na potrzeby INSANE. Podstawową różnicą w stosunku do konkurencyjnych procedur obsługujących grafikę 3D, ma być zdolność do wyświetlania odległych obiektów. Ma to stworzyć wrażenie przebywania na otwartej przestrzeni. **Gra na pewno będzie wykorzystywać możliwości współczesnych akceleratorów grafiki 3D, a także – tak jak standardy – EAX i A3D dla wzbogacenia wrażeń dźwiękowych.** W ostatecznej wersji INSANE umożliwi również grę w Sieci (LAN) lub poprzez Internet ośmiu graczom jednocześnie. Powyższe obietnice będziesz mógł sprawdzić najprawdopodobniej dopiero w trzecim kwartale tego roku, za sprawą firmy CODEMASTERS, która będzie wydawcą INSANE.



Te, trabant! Kółko ci się kręci! Nie tak prędko, bo ci jeszcze odpadnie...




To się nazywa wymusić pierwszeństwo. Dwadzieścia punktów i zawieszenie prawka na rok...


Grunt to dobre opony i ze 200 koni w silniku


Ufff... Ostatnie chwile przed metą. Ostatnie minuty ostrej jazdy


Ale bryczki! Prawdziwe cudeńka. Ale i tak naszych polskich dróg chyba by nie przetrzymały



Polecamy przede wszystkim świetne filmiki na oficjalnej stronie producenta gry

PC	PSX	N64	DC	A
Insane				
Wyścigi samochodów terenowych				
Premiera: III kwartał 2000				
Codemasters	8 graczy			
Jak na razie zapowiada się mała rewolucja wśród gier symulujących wyścigi samochodowe				

Tekst: Leszek Kujawski

Simon The Sorcerer 3D

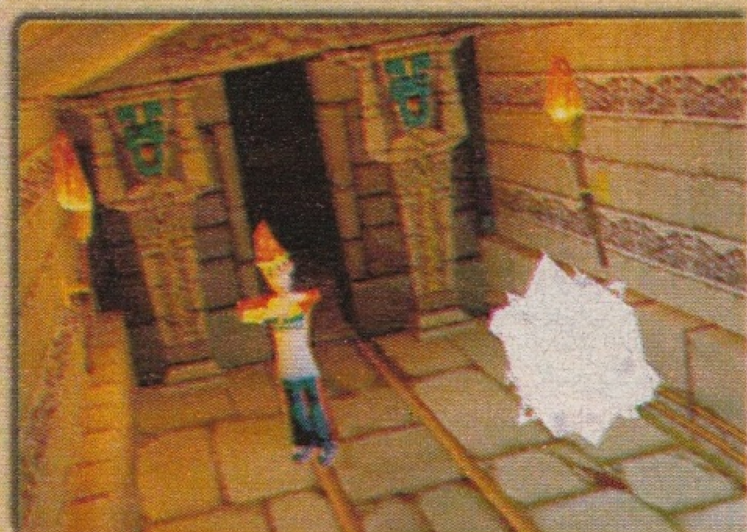

Simon spotka na swojej drodze także Melissę Leg, atrakcyjną Wojowniczkę

Oto nowa, trzecia już część przygód maga Simona. Na początku planowano wydanie SIMONA 2D, ale uznano, że lepiej postarać się o coś bardziej nowoczesnego. **Tym razem gra będzie bowiem rozgrywać się w trójwymiarze.** Takie przedstawienie przygód bohatera zostanie uatrakcyjnione możliwością obserwowania akcji z kilku kamer. Na pewno zaletą gry jest także zastosowanie NetImmerse 3D – systemu, który będzie odpowiadał za cieniowanie obiektów. Wcześniej mogłeś podziwiać jego sprawne działanie w PRINCE OF PERSIA 3D.

Jakie wyzwanie stanie tym razem przed Simonem? Bohater będzie musiał (znowu) obronić wszechświat przed złym czarnoksiężnikiem Sordidem, starym znajomym z poprzednich części. Nie ominą cię więc trudne zagadki oraz mordercze i niebezpieczne zadania. Wiadomo przecież – ratowanie świata to nie „bułka z masłem".

Przygody Simona na pewno straciłyby wiele ze swojego uroku, gdyby nie zawierały potężnej dawki humoru. O jej dostarczenie także tym razem zadbają towarzysze młodego maga. Pojawi się ponad 50 dziwacznych postaci, takich jak np. matka chrzestna Simona, mała latająca wróżka, czy zwariowany przyjaciel głównego bohatera – Swampy. W ten sposób kolejne ratowanie świata nie będzie wcale nudne...




Wielka śnieżka zbliża się do Simona. Uważaj! To na pewno podstęp


Czary–mary. Hokus–pokus. Mam kapelusz i sukienkę. Jestem Magiem

PC	PSX	N64	DC	PL

Simon the Sorcerer 3D
Magiczna Przygodówka
Premiera: sierpień 2000
Hasbro/CD Projekt | 1gracz
Pierwsze dwie części zdobyły wielu wiernych fanów. Wygląda na to, że i tym razem nie będą oni zawiedzeni

Tekst: Dawid Muszyński

Buffy The Vampire Slayer

Na pewno pamiętasz serial o przygodach pięknej pogromczyni wampirów – Buffy. Zdobył on sobie tylu zwolenników, że nie dziwi fakt rozpoczęcia prac nad grą, opartą na tej produkcji. Na razie programiści nie chcą ujawniać zbyt wielu informacji na temat swojego dzieła. Nic dziwnego, konkurencja tylko czeka, żeby zrobić własne gry o wampirach i uroczych nastolatkach...

W grze wcielisz się w Buffy i będziesz musiał znaleźć sobie miejsce w świecie pełnym podstępnych potworów i straszydeł. W mniej romantycznym tłumaczeniu oznacza to, że będziesz mógł zagrać w action–adventure, w którym akcja przedstawiona zostanie z punktu widzenia trzeciej osoby, w trójwymiarowym środowisku. Buffy oczywiście będzie posługiwać się swoimi specjalnymi umiejętnościami (między innymi znajomością sztuk walki). W grze nie zabraknie również jej znanych z serialu przyjaciół: Angela, Xandera, Cordeli, Willow, Oz czy Gilesa. Bez ich pomocy wykonanie zadania mogłoby okazać się niemożliwe, a to z powodu bardzo groźnych przeciwników (w końcu wampiry to nie miłe misie) oraz skomplikowanych zagadek do rozwiązania.

Dobrą wiadomością dla miłośników serialu jest także to, że akcja będzie rozgrywać się w znanych z filmu sceneriach: w szkole Sunnydale High, na cmentarzu (brrr), w klubie Bronze i w domu Buffy.

Pozostaje więc czekać i mieć nadzieję, że komputerowa Buffy będzie równie atrakcyjna, jak jej filmowy pierwowzór.

Buffy atrakcyjna jak zwykle. W końcu skoro w każdym pokoleniu rodzi się tylko jeden pogromca wampirów, musi się nieźle prezentować!


Osikowy kołek. To dobre dla mięczaków. Buffy ma w zanadrzu także inną broń


Giń, przepadnij! W ten sposób wampir uległ niewątpliwemu urokowi Buffy

PC	PSX	N64	DC	A

Buffy The Vampire Slayer
Krwista Akcja
Premiera: III kwartał 2000
Fox Int./IPS | 1 gracz
Buffy nie wystarczało królowanie na małym ekranie. Można powiedzieć tylko jedno: wampiry, kryjcie się!

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY*

Czerwiec 2000

Platformy	Tytuł	Gatunek	Wydawca
PC	Deus Ex	Action	Eidos
PC	Diablo 2	RPG	Blizzard
PSX	Alien Resurrection	Action	Electronic Arts

Lipiec 2000

Platformy	Tytuł	Gatunek	Wydawca
PC	Planet of Apes	Action	Electronic Arts
PC	Kleopatra	Strategia	Sierra
PC	Civil War 3	Strategia	Sierra
PC	Sydney 2000	Gra sportowa	Eidos Interactive
PC	Warlords: Battlecry	RTS	SSI

Sierpień 2000

Platformy	Tytuł	Gatunek	Wydawca
PC	MDK2	Action	Interplay
PC	Insane	Wyścigi samochodów terenowych	Codemasters
PC	Cywilizacja II Próba Czasu	Strategia	Microprose

*Daty mogą ulec zmianie



Wasze TOP



Driver

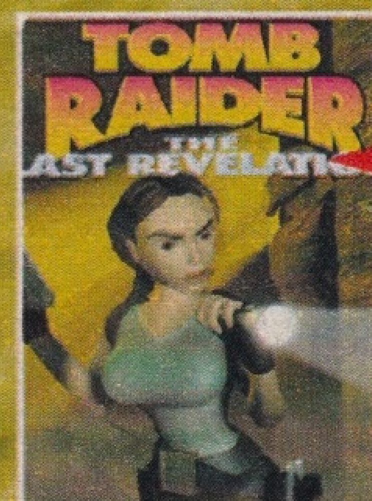


3 Fifa 2000

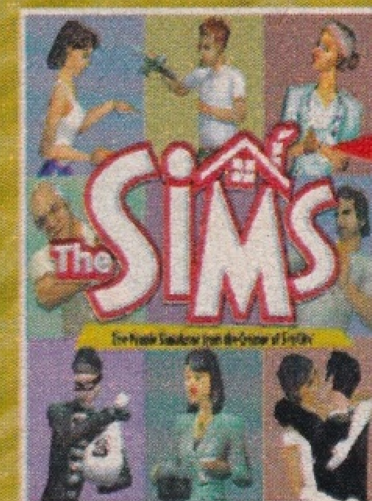
Tomb Raider 4 2

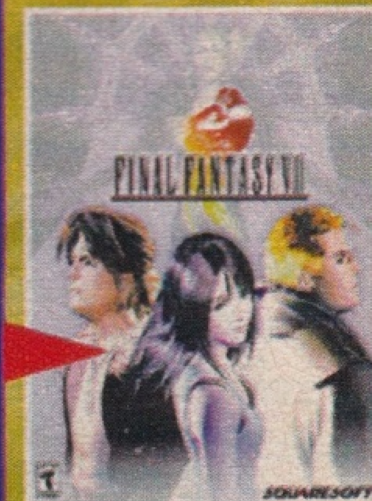


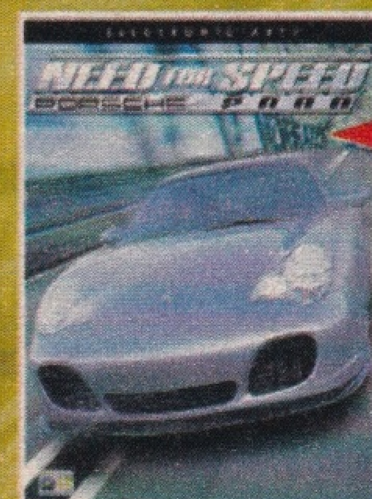


















Miejsce	Gra	Poprzednio
1	**Driver** GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX Ciekawe, kiedy Czytelnikom znudzi się praca w szeregach mafii...	1
2	**FIFA 2000** EA SPORTS/IPS – PC, PSX FIFA znowu na szczycie. Kibice nie dają za wygraną	3
3	**Tomb Raider IV** EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX Lara Croft trochę niżej. Ale i tak nieprędko zniknie z naszej listy	2
4	**Quake 3** ID SOFTWARE/LEM – PC, N64 Stary dobry Quake trzyma się wciąż na czwartym miejscu...	4
5	**The Sims** MAXIS/EA/IPS – PC 32778374 odcinek przygód wirtualnej rodzinki. Telenowele górą	14
6	**Final Fantasy VIII** SQUARESOFT/MIRAGE – PC, PSX Final Fantasy wraca wyżej. Oby był to powrót w dobrym stylu	8
7	**Need for Speed: Porsche** ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX Need for Speed jednak wyżej. Tydzień temu obawialiśmy się nawet, że spadnie z listy	7
8	**Starcraft** BLIZZARD/CD PROJEKT – PC Kolejny wielki skok na liście. Stary przebój powraca	15
9	**Grand Theft Auto** TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX GTA trzyma się mocno. Ani oczko w dół	9
10	**Tekken 3** NAMCO/SONY – PSX Pierwszy duży spadek na liście. Dwa tygodnie temu rywalizował nawet z Quake 3	5

System TOP 5

PC

1. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 99 zł
2. **FIFA 2000** – EASPORTS/IPS – Piłka nożna– 99 zł
3. **Tomb Raider IV** – EIDOS/MIRAGE – Action – 155 zł
4. **Quake 3** – ID SOFTWARE/LEM – Action – 189 zł
5. **The Sims** – MAXIS/EA/IPS – Telenowela komputerowa – 99 zł

PLAYSTATION

1. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 199 zł
2. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IPS – Piłka nożna – 199 zł
3. **Tomb Raider 4** – EIDOS/LEM – Action – 199 zł
4. **Final Fantasy VIII** – SQUARESOFT/MIRAGE – Bijatyka – 199 zł
5. **NFS: Porsche** – ELECTRONIC ARTS/IPS – Wyścigi – 199 zł

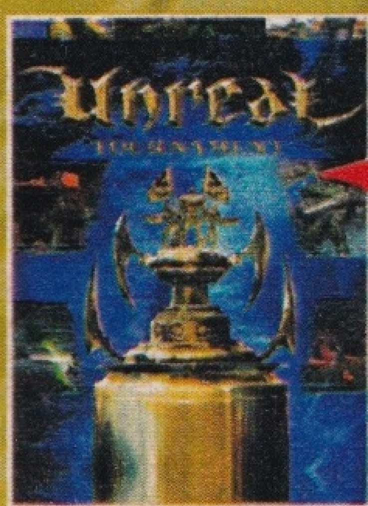
NINTENDO 64

1. **Turok Rage Wars** – ACCLAIM – Strzelanka – 279 zł
2. **Golden Eye** – RARE – Strzelanka – 219 zł
3. **Donkey Kong 64** – NINTENDO – Zręcznościówka – 269 zł
4. **Command&Conquer 3D** – WESTWOOD – RTS – 259 zł
5. **Super Smash Bros.** – NINTENDO – Bijatyka – 269 zł

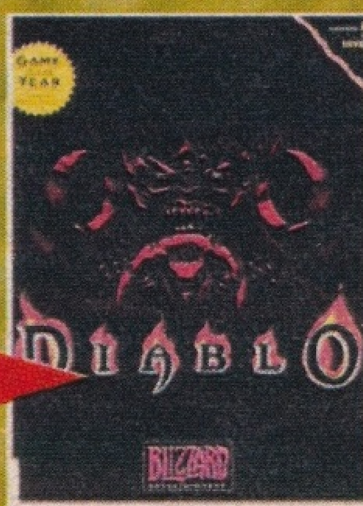
GAME BOY

1. **Super Mario Bros. DX** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł
2. **Street Fighter Alpha** – VIRGIN INTERACTIVE – Bijatyka – 149 zł
3. **Warioland 2** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł
4. **GTA** – ROCKSTAR – Samochodowa – 149 zł
5. **720** – MIDWAY – Deskorolka – 149 zł

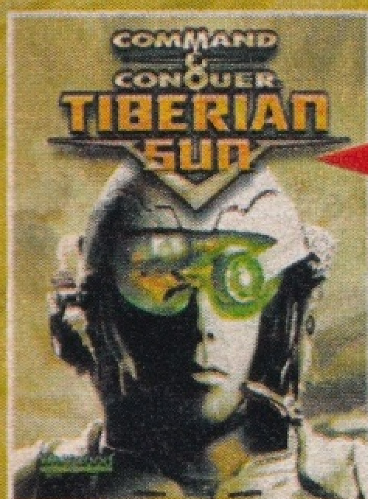
P 20



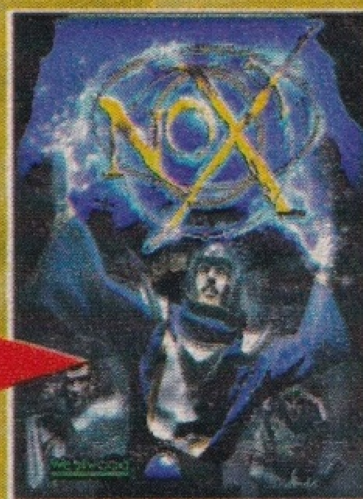
11 (6) **Unreal Tournament**
GT INTERACTIVE/LEM – PC
Kolejny wielki spadek. Jeszcze sześć oczek w dół i prawie spadnie z listy



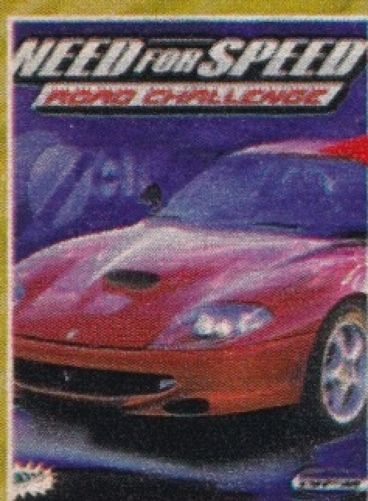
12 (11) **Diablo**
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Diablo wciąż ma wielu wielbicieli. A druga część jest coraz bliżej...



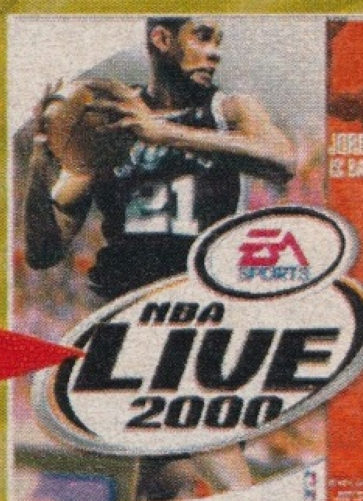
13 (19) **C&C: Tiberian Sun**
WESTWOOD/IPS – PC
Tiberian Sun jednak wyżej. Czyżby przypomnieli sobie o nim Czytelnicy?



14 (20) **Nox**
WESTWOOD/IPS – PC
W ostatniej chwili Nox odbił od dna. Miejmy nadzieję, że na dłużej



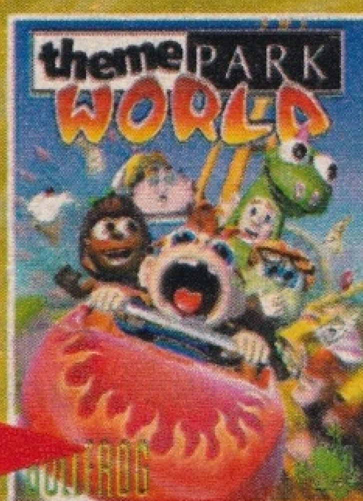
15 (7) **Need for Speed IV**
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
Druzgocący upadek i klęska. Nic dziwnego, gdy na plecach siedzi Porsche!



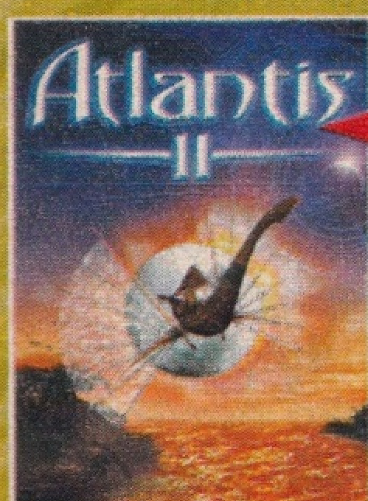
16 (17) **NBA Live 2000**
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
Powoli postępuje do przodu. Życzymy dalszych sukcesów



17 (12) **Quake 2**
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Nigdy nie sądziliśmy, że Quake 2 może upaść tak nisko



18 (13) **Theme Park World**
BULLFROG/EA/IPS – PC, PSX
Znów niżej. Theme Park gościł u Was długo i chyba w końcu wybiera się na emeryturę...



19 (P) **Atlantis 2**
CRYO/CD PROJEKT – PC
Czyżby był to kolejny tryumfalny powrót Atlantisa?



20 (P) **Half-Life**
SIERRA/PLAY-IT – PC
Awaria w laboratorium Clicka! Pan Freeman znowu wraca...



SIEDMIU WSPANIAŁYCH
TOP 7

Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentować będziemy te gry, które od samego początku zebrały najwięcej głosów we wszystkich notowaniach Top 20



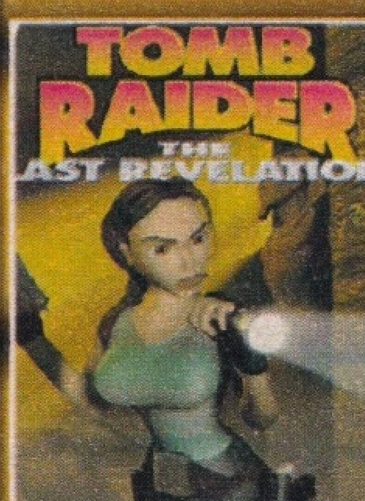


1. Driver
Czyli coś dla miłośników amerykańskich samochodów





2. FIFA 2000
Przypominamy, że w piłkę nożną można grać także na boisku





3. Tomb Raider IV
Lara Croft jak zwykle nie boi się żadnych niebezpieczeństw



4. Quake 3
Wielka strzelanina i rzucanie przeciwnikami po ścianach

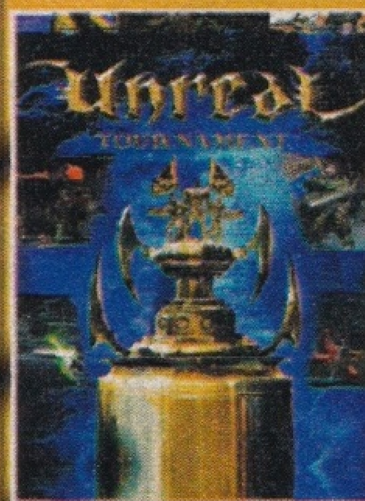


5. Final Fantasy VIII
Sławne RPG u Was niemal na końcu listy





6. Tekken 3
I znów bijatyka i znów bijatyka, bijatyka cały dzień...

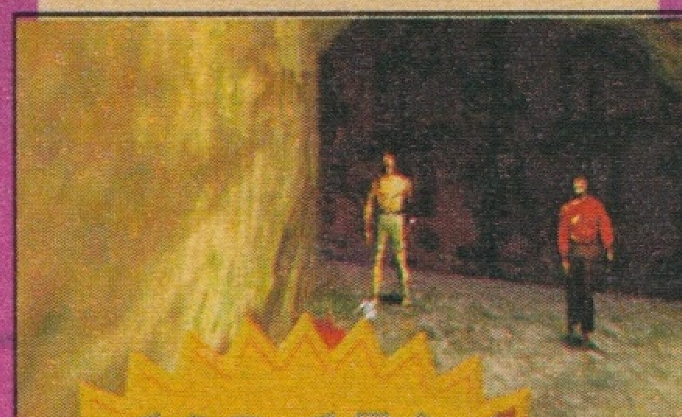


7. Unreal Tournament
A na końcu ekspresowa winda do niezwykłego piekła



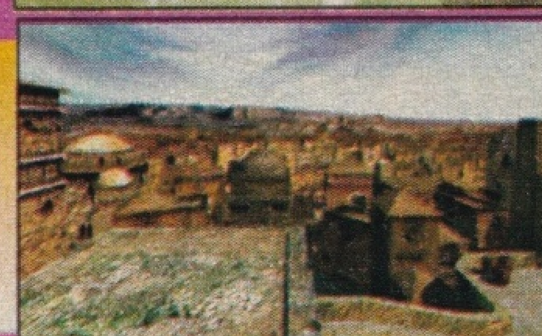
NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE
HOT 5

1. Devil Inside
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
Wielki teleturniej zombie w roli głównej. Można iść na całość, albo zadzwonić do przyjaciela...





2. Flying Heroes
TAKE2/PLAY-IT – PC
Lubisz latać? A wsiąść do sterowca, czy dosiąść smoka? Znaleźliśmy coś dla ciebie!



3. Wehikuł Czasu
CRYO/CD PROJEKT – PC
Wejdź do dziwnego wehikułu z powieści H. G. Wellesa i przenieś się w ciekawe czasy



4. Aztec
CRYO/CD PROJEKT – PC
Gra przygodowa, z której możesz dowiedzieć się bardzo wiele o życiu, kulturze i zwyczajach Indian



5. Tachyon the Fringe
NOVALOGIC/MIRAGE – PC
Wielka kosmiczna strzelanina, w której po raz kolejny możesz obronić świat przed najeźdźcami

CLICK! AKCJA!
Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam i Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody.



DREAMCAST

1. **House of the Dead 2** – SEGA – Action – 249 zł
2. **Virtua Striker 2** – SEGA – Piłka nożna – 259 zł
3. **Crazy Taxi** – SEGA – Samochodowa – 259 zł
4. **Soul Calibur** – NAMCO – Bijatyka – 259 zł
5. **Rayman 2** – UBISOFT – Platformówka – 259 zł

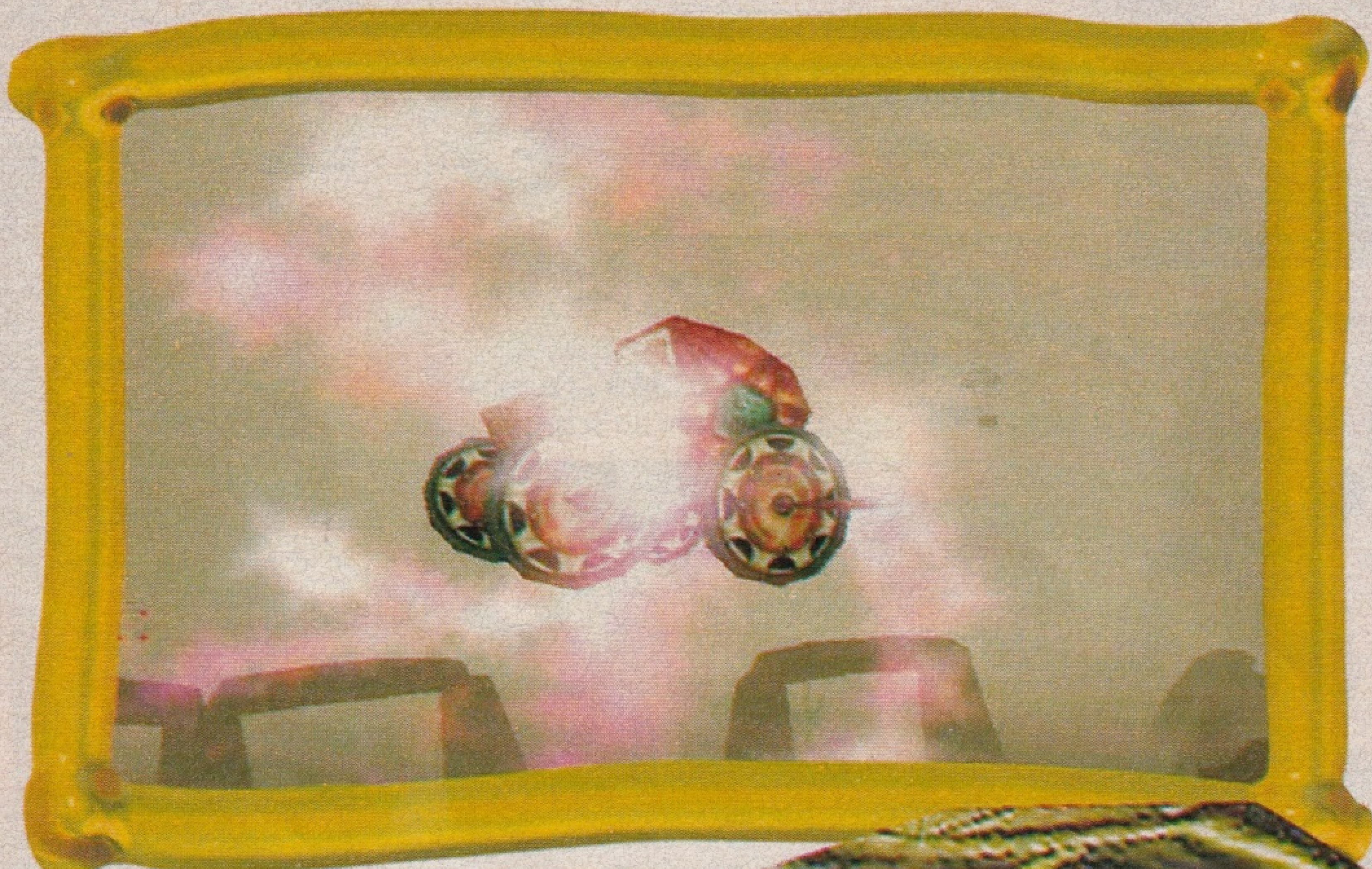
FLYING HEROES



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę FLYING HEROES! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Ile gildii występuje w grze?

Symulatory smoka już były. Latajacy dywan też. Ale dryfujący w powietrzu czajnik? W dodatku strzalający kulami ognia? Jak widać czas już na to, żeby bohaterowie poszybowali w przestworza...

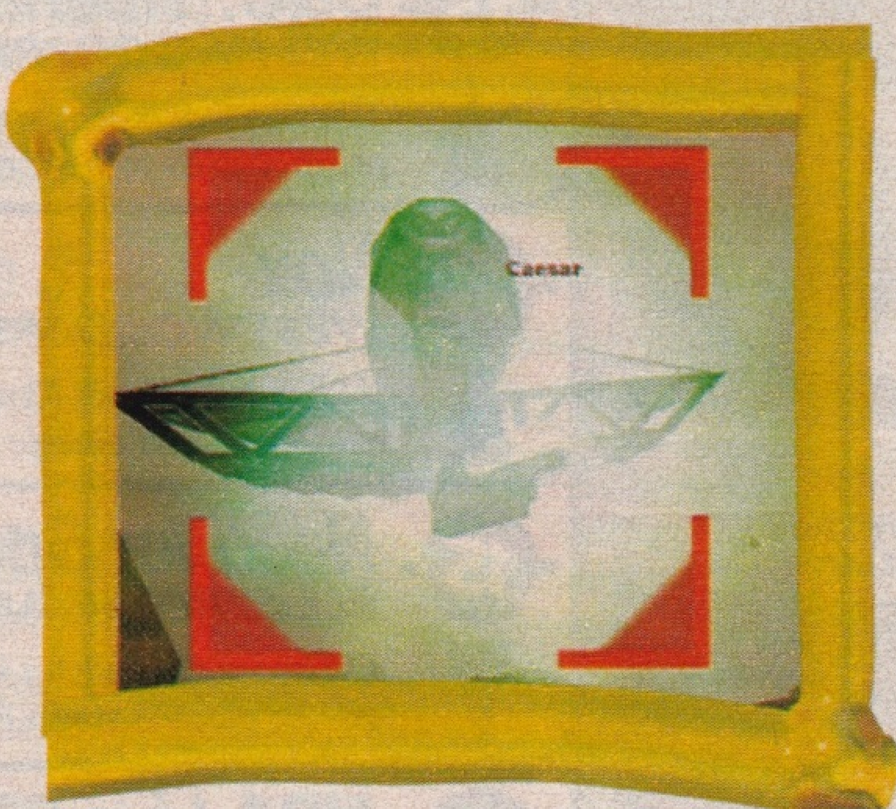


Magia w Hesperie jest wszechpotężna...

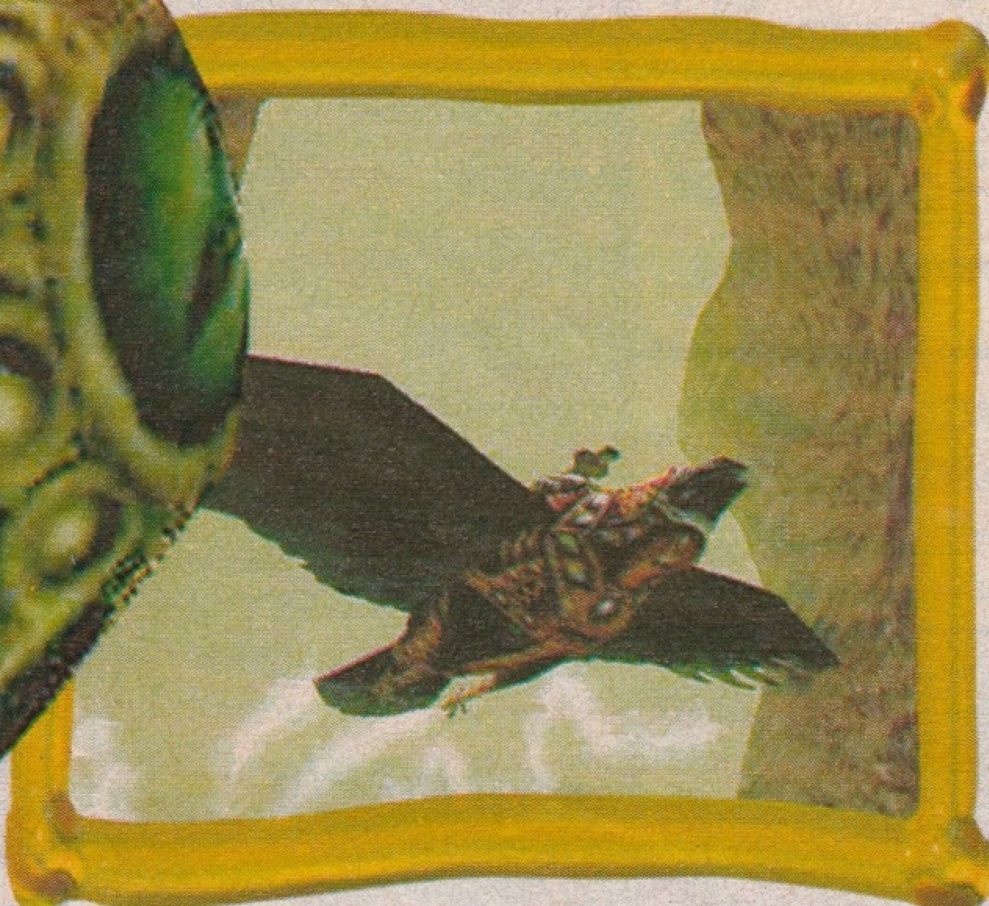
W baśniowym świecie Hesperie, rządzi magia i... technologia. Jego mieszkańcy kilkadziesiąt lat temu zaprzestali eksploracji labiryntów i krwawych walk (jakże charakterystycznych dla innych gier fantasy), a zamiast tego zaczęli organizować podniebne zawody.

W grze FLYING HEROES wcielasz się oczywiście w pilota – gladiatora, uczestnika podniebnych igrzysk. W świecie Hesperie zawody te stały się tak popularne, że powstały wielkie gildie zrzeszające zawodników. Na początku rozgrywki musisz zdecydować, do którego ugrupowania chcesz należeć. **Do wyboru masz: Jeźdźców Jaszczurów, Podniebnych Rycerzy, Czarodziejei i Hammercraft – gildię inżynierów, tworzących naprawdę potężne latające machiny.** Każdy z tych związków ma pojazdy i magiczne umiejętnosci zarezerwowane tylko dla siebie. Powietrzni Rycerze dosiadają olbrzymich ptaków, drapieżników przestworzy. Jeźdźcy Jaszczurów to – jak nazwa wskazuje – miłośnicy gadów. Czarodzieje korzystają oczywiście z magii i różnych, zaklętych cudów. Hammercraft – posaidają balony, Zeppeliny i inne „nowoczesne" pojazdy. Jedną z zalet gry jest możliwość stopniowego robienia kariery. Jako nowicjusz nie zostaniesz bowiem przyjęty ani do Rycerzy, ani do Inżynierów. Dopiero, kiedy pokażesz ile jesteś wart, bramy tych bractw mogą stanąć przed tobą otworem. We FLYING HEROES twój pilot przez cały czas doskonali swój kunszt. Polepszają się jego statystyki, zdobywa nowe umiejętności. Wygranie meczu oprócz satysfakcji przynosi także bardziej wymierny zysk – w brzęczącej walucie. Pieniądze można spożytkować na zakup nowej broni, sprzętu lub wynajem niezależnych pilotów.

Pojazdów i latających stworzeń jest w grze ponad dwadzieścia. Różnego rodzaju smokopodobne jaszczury, olbrzymie nietoperze, latajace dywany, sterowce, balony, jastrzębie – naprawdę jest w czym wybierać. Nie musisz zresztą co chwila przesiadać się na nowego wierzchowca. We FLY-



Niektóre pojazdy są tak pięknie, że szkoda nacisnąć spust...

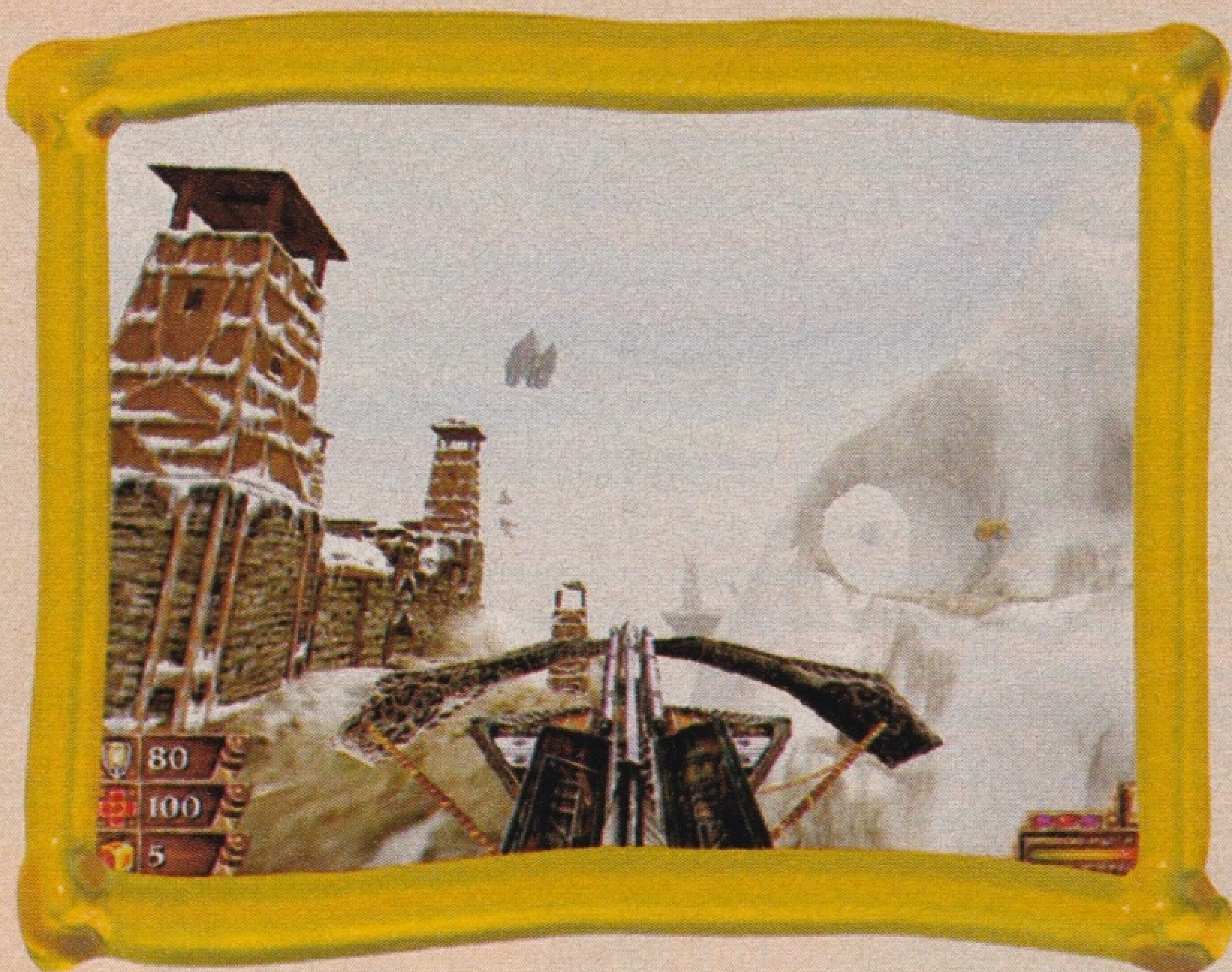


Gigantyczne jastrzębie są niebezpiecznymi przeciwnikami...



Jednak jak widać i one mają swoje słabe strony. Ops... twarde lądowanie, hi, hi, hi...

No proszę, ten pojazd wygląda zupełnie jak Zeppelin



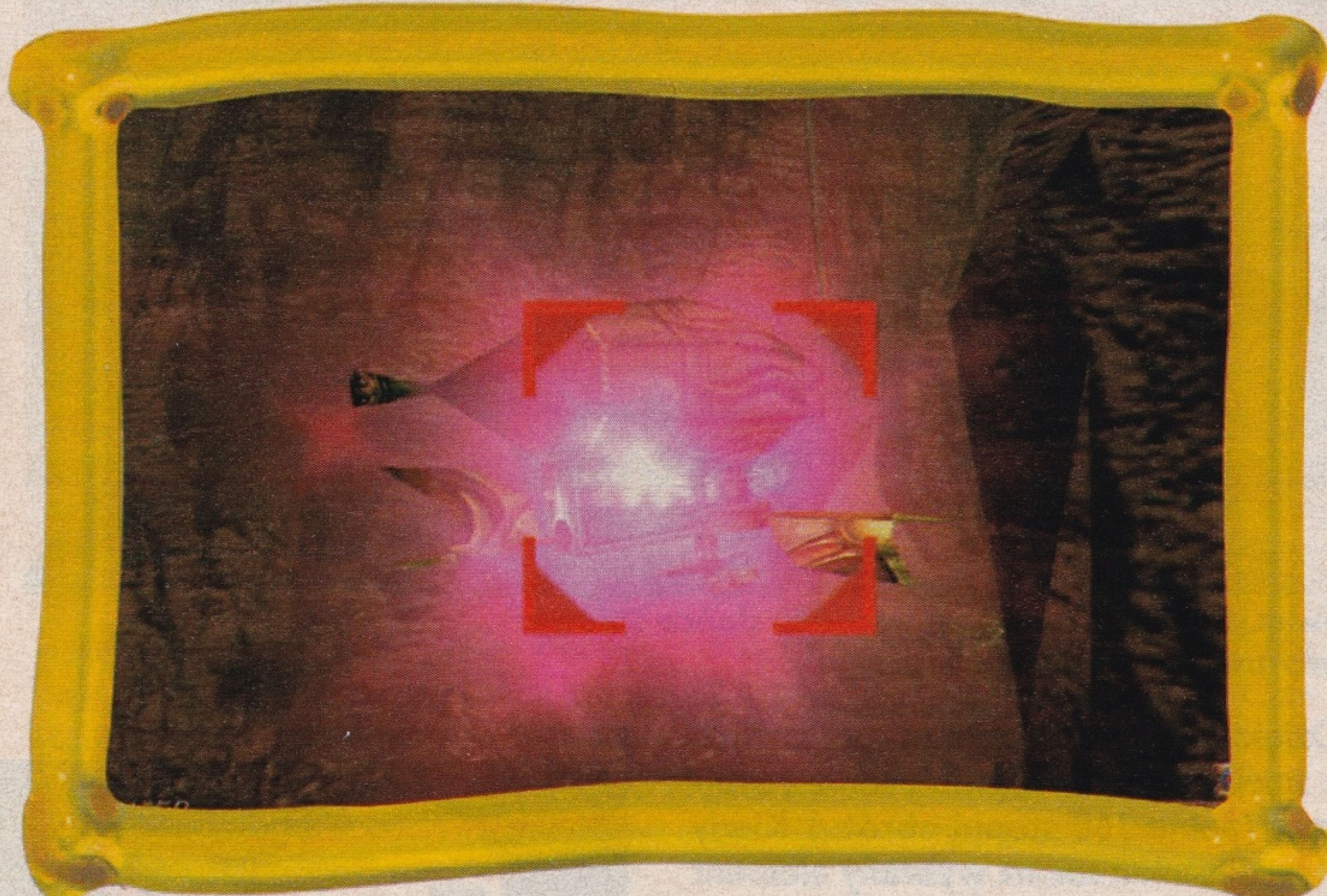
Lotnicze igrzyska odbywają się bez względu na pory roku. Hu hu ha... nasza zima zła!



Hesperie to doprawdy baśniowa kraina. Szkoda, że zamglona...



Widoki z grzbietu latającego smoka zapierają dech w piersiach



Cel oznaczony. Przygotować pocisk magiczny! Ognia!

ING HEROES istnieje możliwość ulepszania wysłużonych wehikułów. Taki swego rodzaju tuning. Możesz polepszyć ich szybkość, zwrotność i opancerzenie oraz zamontować nowe rodzaje uzbrojenia. Wyrzutnie magicznych pocisków, ognistych kul, miotacze kwasu – to jeszcze nic. FLYING HEROES nie jest jednak krwawą grą. W powietrznych pojedynkach nikt nie ginie. Ze strąconych maszyn piloci wyskakują bowiem na spadochronach. To miła odmiana od ociekających krwią gier dark fantasy i duży plus dla FLYING HEROES. Dodatkową zaletą gry jest także niewątpliwie jej oryginalność. Zamiast biegać z bronią po zaułkach i korytarzach możesz wznieść się w przestworza na wspaniałych wierzchowcach i podziwiać piękne widoki.

FLYING HEROES olśniewa przepiękną, kolorową grafiką. Areny różnią się zdecydowanie między sobą i wszystkie są doskonale dopracowane. Widoki naprawdę zapierają dech w piersiach. Różnorakie pojazdy wdzięcznie szybują, nurkują i robią pętle. Pociski magii świszczą w powietrzu, a trafione pojazdy rozbłyskują na czerwono, zielono i niebiesko. Gra jest bardzo dobrze dopracowana od strony wizualnej i bajecznie kolorowa. Oczywiście wszystko zamyka się w pewnym schemacie. Kolejna arena, znowu kilka pojazdów przeciwników i obowiązkowe, unoszące się w powietrzu zaopatrzenie (amunicja, pancerze, niewidzialność, itd.).



Wielki Wybuch! I tak skończyło się marzenie o sławie i wielkiej wygranej. Jak pech, to pech!

To wszystko zaczyna naprawdę wciągać podczas zabawy wieloosobowej, która jest dużym atutem programu. Zmierzysz się wtedy z kolegami, dosiadającymi bajecznych stworzeń. W grę może się bawić do sześciu graczy (sieć lokalna, modem czy połączenie szeregowe). Do dyspozycji masz 10 dużych aren. Jeśli zdecydujesz się na grę jednoosobową możesz wybierać spośród dwóch rodzajów rozgrywki: pojedynczy mecz, albo cała kariera, na którą składa się szereg pojedynków.

Jeśli więc lubisz symulatory, gry sportowe i masz sentyment do baśniowej fantasy – chwytaj wolant i leć. Jeśli preferujesz rozbudowaną fabułę, odkrywanie nowego, tajemniczego świata, czy bardziej niebezpieczne zmagania – musisz poszukać czegoś innego.

PC	PSX	N64	DC	A

Flying Heroes
Baśniowy symulator lotniczy

159 zł	Take 2 /Play-IT	1-6 graczy

- Min: Pentium 166 MMX, 64 MB RAM, akcelerator 3D,
  Zal.: Pentium II, 128 MB RAM, akcel. 3D

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4

☺ Ciekawe projekty latających pojazdów, zapierające dech widoki

☹ Schematyczna rozgrywka, przeciętna oprawa muzyczna

Wielka frajda dla miłośników lotnictwa, baśni i sportowej rywalizacji — **4**

Tekst: Maciej Jurewicz



Ave Cezar! Nasi mędrcy właśnie wynaleźli latający rydwan. Niestety, nie możemy złapać żadnego Pegaza...



Na tej stronie znajduje się pełny i dokładny opis gry, świata oraz klanów występujących w Flying Heroes

AZTEC

The curse at the heart of the "City of Gold"

Dzięki firmie Cryo mogłeś już zwiedzać Egipt, starożytne Chiny i Wersal. Teraz nadszedł czas na wycieczkę do Imperium Azteków. Tym razem zostaniesz jednak wciągnięty w historię kryminalną

W grze wcielisz się w młodego Indianina o wdzięcznym imieniu Mały Wąż. Pewnego razu wyruszył on na polowanie i stał się mimowolnym świadkiem zabójstwa. Jakiś nieprzyjemny z wyglądu żołnierz powalił jednym ciosem maczugi nieznajomego szlachcica, a umierający wręczył chłopcu dziwną bransoletę. Wkrótce pojawili się też strażnicy, którzy winnym morderstwa uznali oczywiście twojego bohatera. Chłopiec postanowił ratować się ucieczką.

AZTEC określany jest przez swoich twórców mianem historycznej gry przygodowej. Nie jest to jednak klasyczna przygodówka, a jedynie bardziej rozwinięta multimedialna encyklopedia. Trzeba jednak przyznać, że encyklopedia dość obszerna i ładnie ilustrowana.

Prowadząc postać Małego Węża, zwiedzisz imperium Azteków z początku XVI wieku. Poznasz architekturę, tradycje i zwyczaje jego mieszkańców. Poruszanie się po tym niezwykłym świecie umożliwia stary i dobrze znany system „point and click", wzbogacony o technikę Omni 3D (charakterystyczną dla produktów Cryo). Każda lokacja (wioski, miasta, świątynie) została podzielona na poszczególne punkty. Po terenie poruszasz się nie płynnie, jak w grach typu FPP, ale skokami od punktu do punktu.



Świątynia Azteków na tle wschodu słońca sprawia naprawdę imponujące wrażenie

Dzięki systemowi Omni w każdym z miejsc możesz się dokładnie rozejrzeć (pełne 360 stopni obrotu). Kiedy skierujesz kursor na wybrany element otoczenia, pojawią się różnorodne opcje, np. podnieś przedmiot, rozmowa albo „?". Ten ostatni oznacza, że możesz teraz zajrzeć do encyklopedii i dowiedzieć się wszystkiego na temat wskazanego miejsca lub przedmiotu. Każde hasło zostało obszernie opisane i zilustrowane. Oprócz tego na stronach encyklopedii znajdują się odnośniki do innych haseł połączonych tematycznie.

Trzeba przyznać, że strony opisujące życie Indian są bardzo ciekawe. Nad opracowaniem części merytorycznej czuwał profesor Eric Taladoire z Uniwersytetu Paryskiego i Leonardo Lopez Lujan, archeolog z Meksyku.

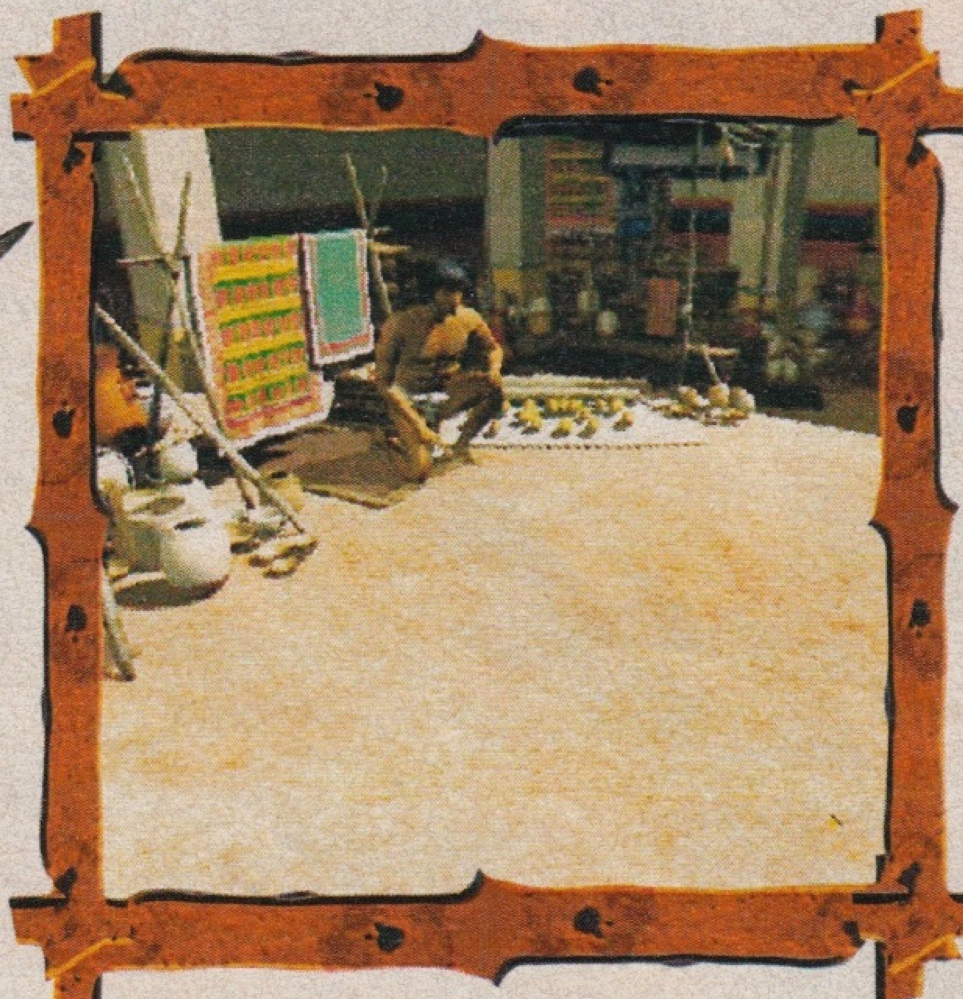
Najważniejszym elementem gry przygodowej są oczywiście zagadki. W grze AZTEC nie są one zbyt skomplikowane – to w końcu produkt przeznaczony raczej dla młodszych graczy. Zadania są jednak bardzo róż-



Ten nieprzyjemny pan powyżej to główny sprawca twoich kłopotów



Ptak, który według legendy prowadził Azteków do ich nowej ojczyzny – Meksyku



Grając w AZTEC, możesz poznać technikę pracy dawnych Indian

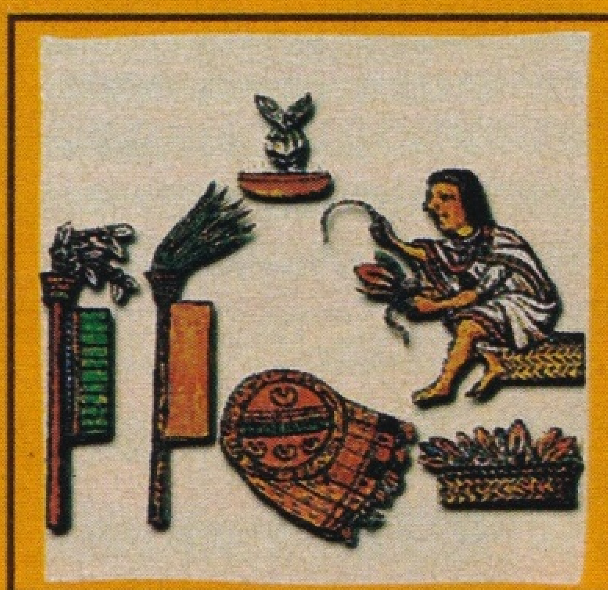


Groźni Azteccy wojownicy nie są bynajmniej twoimi sojusznikami













Te arcydzieła sztuki Indian z Meksyku, tabliczki, malowidła i tkaniny, można dzisiaj obejrzeć tylko w muzeum, lub też instalując na swoim komputerze grę AZTEC



Aztecka rzeźba przedstawiająca orlego wojownika

norodne. Oprócz klasycznych – przynieś przedmiot z miejsca A do miejsca B – pojawiają się również zadania nieco bardziej oryginalne. Na przykład, aby móc spotkać się z pewnym arystokratą, należy podać się za gońca, który ma dostarczyć mu zamówioną u rzemieślnika tarczę. Niestety, tarcza nie jest jeszcze gotowa. Musisz więc sam ją zrobić. To z kolei zmusza cię do wykonania kilku dodatkowych zadań, jak chociażby zakupienia potrzebnych materiałów i farb. Musisz zrobić tarczę – nie byle jaką, ale taką, jakiej nie powstydzi się najlepszy aztecki wojownik.

Taka produkcja posiada niestety kilka widocznych niedociągnięć. Zaprawionego w bojach miłośnika przygodówek ta dość prosta historia raczej nie wciągnie. Trudno pozbyć się wrażenia, że los Małego Węża i historia tajemniczej zarazy dziesiątkującej mieszkańców Meksyku, to tylko fabularne atrakcje multimedialnej encyklopedii.

Trudno też jednoznacznie ocenić grafikę tej gry. Pojedyncze lokacje zostały przygotowane naprawdę ciekawie. Krajobraz imperium Azteków i jego mieszkańcy wyglądają jak na pocztówkach. Właściwie produkcja ta bardziej przypomina album z pocztówkami niż prawdziwą grę. Szkoda tylko, że większość lokacji wygląda bardzo podobnie, co skutecznie uniemożliwia orientację w terenie. Dość często pojawiają się wprawdzie przerywniki filmowe, łączące poszczególne części fabuły, ale przecież to nie one świadczą o dobrej grze.

Świat gry jest mało interaktywny. Mieszkańcy miast, indiańskich wiosek i wszystkie napotkane postacie po prostu stoją nieruchomo i czekają na twoje pytania, które posuną akcję o krok dalej. Rzadko postać robi coś więcej niż poruszanie ustami. Niestety, mało tu też miejsca na inwencję gracza, który ma bardzo mały wpływ na otaczający go świat.

Na pochwałę zasługuje natomiast w AZTECU muzyka i dźwięk. Tematem muzycznym, który słyszysz w czasie rozgrywki, są autentyczne utwory indiańskie, a każdy obszar, który odwiedzisz, charakteryzuje się dobrze przygotowanymi dźwiękami natury. Śpiew ptaków, szum wody i inne odgłosy lasu są równie autentyczne, jak w programach przyrodniczych.

AZTEC to ładny i dobry program multimedialny dla wszystkich, którzy interesują się przedkolumbijską Ameryką i jej mieszkańcami. Warstwa przygodówkowa jest tutaj jedynie dodatkiem, który nie stoi na najwyższym poziomie.



Kapłan „pożera" grzechy zmarłego, aby ten mógł stawić się przed bogami



Mały Wąż musi udowodnić swoją niewinność i pozostać przy życiu

PC | PSX | N64 | DC | A/PL

Aztec

Historyczna przygodówka/Encyklopedia multimedialna

69 zł	Cryo/CD-Projekt	1 gracz

Min: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM
Zal.: Pentium 233 MHz, 64 MB RAM

Grafika 3 | Dźwięk 4 | Frajda 3

☺ Świetna encyklopedia opisująca życie i obyczaje pradawnych Azteków
☹ Niezbyt wciągająca fabuła, słaba interaktywność świata gry

Program multimedialny pod przykrywką historycznej gry przygodowej — **3**

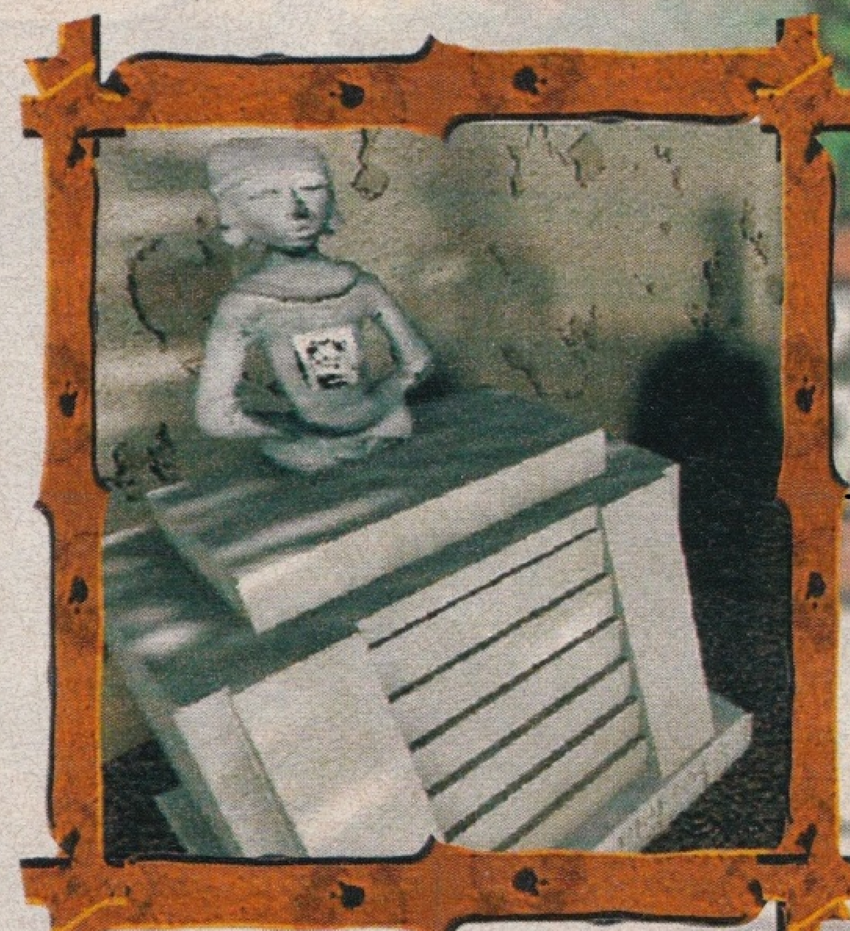
Tekst: Maciej Jurewicz

Adres: www.aztecgame.com

Pod tym adresem możesz znaleźć informacje o imperium Azteków, screeny i dodatkowe gadżety związane z grą



W grze możesz zobaczyć, jak wyglądało życie codzienne Indian, zanim nie przybyli do nich konkwistadorzy Hermana Corteza



Taki ołtarzyk powinien znajdować się w domu każdego pobożnego Azteka

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę WEHIKUŁ CZASU! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Ile powstało ekranizacji powieści H.G. Wellsa „Wehikuł czasu"?

Wehikuł Czasu

W większości gier możesz przenieść się na przykład do Egiptu, ponurego średniowiecza, czy udać się w daleką przyszłość. WEHIKUŁ CZASU przełamuje ten schemat. Teraz każdy czas stoi przed tobą otworem...



Urzekająca architektura miasta przyszłości... Hmm, nie tak to sobie wyobrażałeś? No cóż – niespodzianka!



Nie wszyscy mieszkańcy są uprzejmi – ta pani jest całkowicie pochłonięta swoją pracą...

Gra WEHIKUŁ CZASU nie ma wiele wspólnego ze znaną powieścią. Wprawdzie bohater, sam Herbert George Wells (autor książki), wyrusza z dziewiętnastowiecznej Anglii w daleką przyszłość, ale to co zastanie na końcu swojej wędrówki w niczym nie przypomina historii opisanej w powieści. Wells pojawia się w dziwnym mieście na pustyni i od razu spostrzega brak swojej maszyny. Wiesz już zatem, co będzie głównym zadaniem do wykonania w tej grze. **Bohater musi oczywiście odnaleźć pojazd, aby bezpiecznie wrócić do swoich spokojnych czasów. Nie będzie to proste zadanie, bo po drodze okaże się, że Podróżnik w Czasie jest dawno oczekiwanym Wybrańcem, który ma uratować świat.**

WEHIKUŁ CZASU to klasyczna gra przygodowa. Lekko innowacyjny jest sposób, w jaki obserwujesz świat i bohatera. Swoją postać widzisz z umieszczonych w górze kamer, które śledzą ją, tak że przez cały czas pozostaje w kadrze. Niestety, pomimo tego zdarzają się klasyczne wpadki. Pierwszym problemem jest orientacja w otoczeniu. Kiedy np. wchodzisz na rozstaje dróg, obraz pokazany jest z nowej perspektywy, tak że chwilkę zajmie domyślenie się, skąd się przyszło. Drugi problem to odnajdywanie przedmiotów i ich używanie. Czasem mogą być one bowiem niewidoczne, zasłonięte przez jakiś budynek czy drzewo.

WEHIKUŁ CZASU olśniewa swoją grafiką. Prezentacja świata, projekty budynków i maszyn, wykonane zostały bardzo starannie. Filmowy sposób przedstawienia akcji, w którym kamery podążają za bohaterem, również urzeka. Należy wspomnieć także o muzyce. Nie jest to jakaś prościutka melodyjka, tylko utwory wykonane przez francuski zespół ONB. Naprawdę miło się tego słucha, a cała ścieżka muzyczna buduje tajemniczy nastrój.

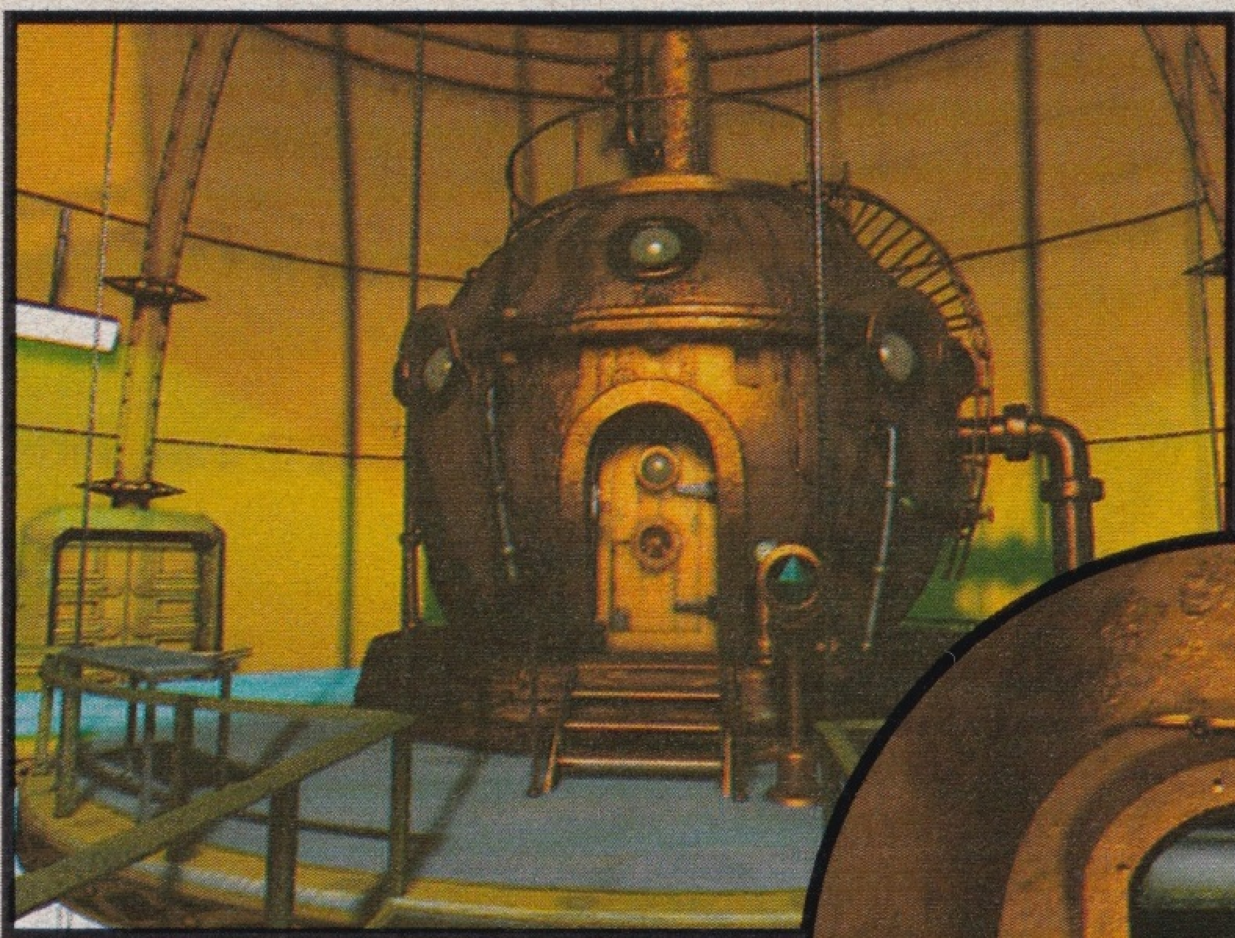
Niestety, gra posiada wady. Najważniejszą z nich jest scenariusz. Fabuła gry tylko w niektórych miejscach jest oryginalna. Bohater z roku 1893 przenosi się do rzeczywistości A.D. 800000. Ten świat to raczej jakieś starożytne miasto zagubione na pustkowiu, niż technologicznie rozwinięta cywilizacja. Wszystko wskazuje na to, że są to czasu upadku ludzkości, a nie jej rozkwitu. Co ciekawe, mieszkańcy tej krainy od samego początku posługują się płynną angielszczyzną (twórcy gry poszli w tym miejscu



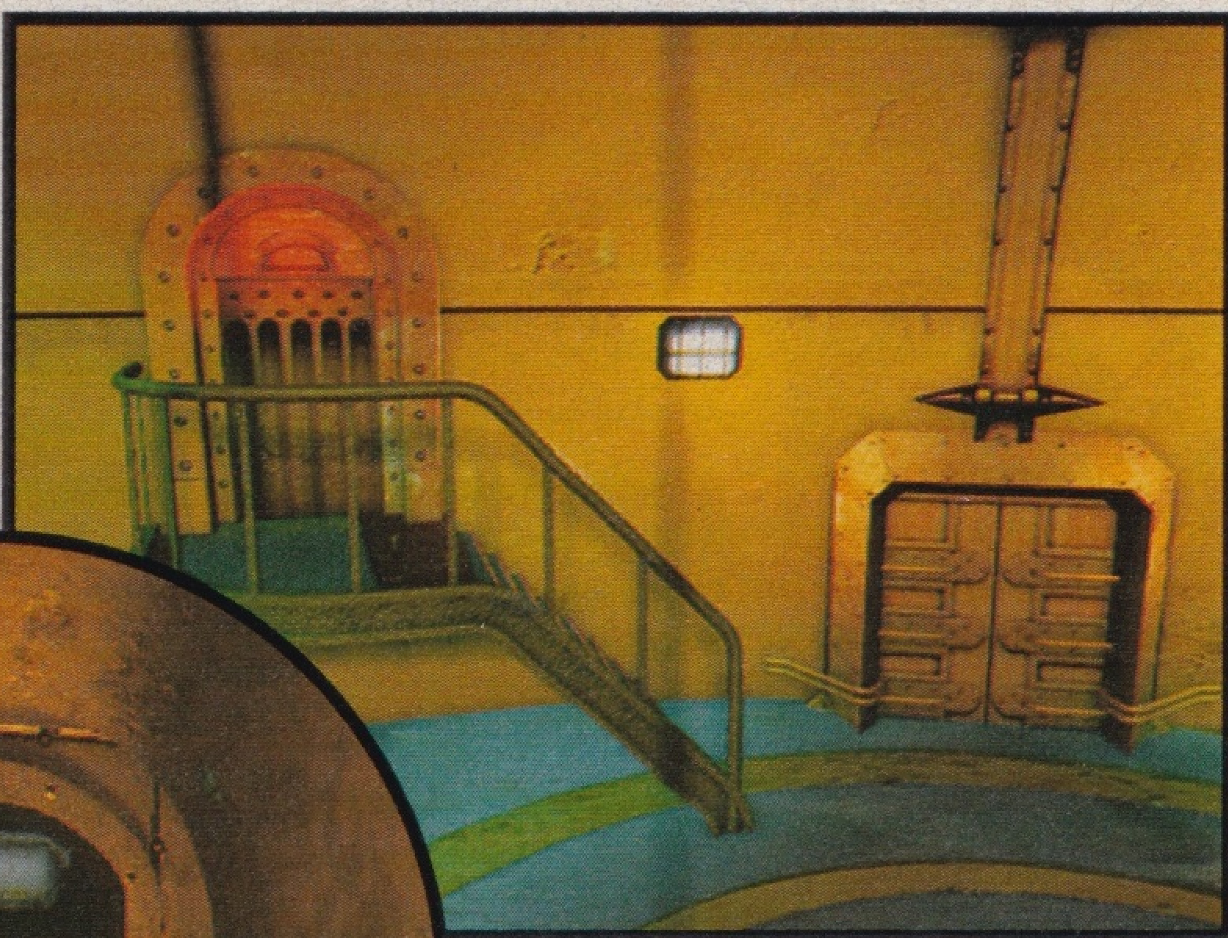
Bez względu na czas i miejsce, pewne rzeczy się nie zmieniają. Jaka miła straganiarka!

Nieznane urządzenia, dziwne machiny... Tak powinno być w przyszłości!

-Być może - rzekł Podróżnik - Zaczynacie już jednak spostrzegać teraz cel moich dociekiwań w geometrii czterowymiarowej? Od dawna już świtał mi pomysł machiny...
- Do podróżowania w czasie?! - wykrzyknął Bardzo Młody Człowiek.
- Tak, do odbywania podróży w każdym kierunku czasu i przestrzeni, w jakim tylko jadący udać się zechce...
„Wehikuł czasu" fragmenty



Miedziana sfera jest wewnątrz znacznie większa, niż ci się wydaje. Nie wierzysz? Wejdź do środka



Dla lubiących samotne wędrówki – duże, puste pomieszczenia...



A w środku sfery... Nic nie ma. Poza ciemnością, oczywiście!

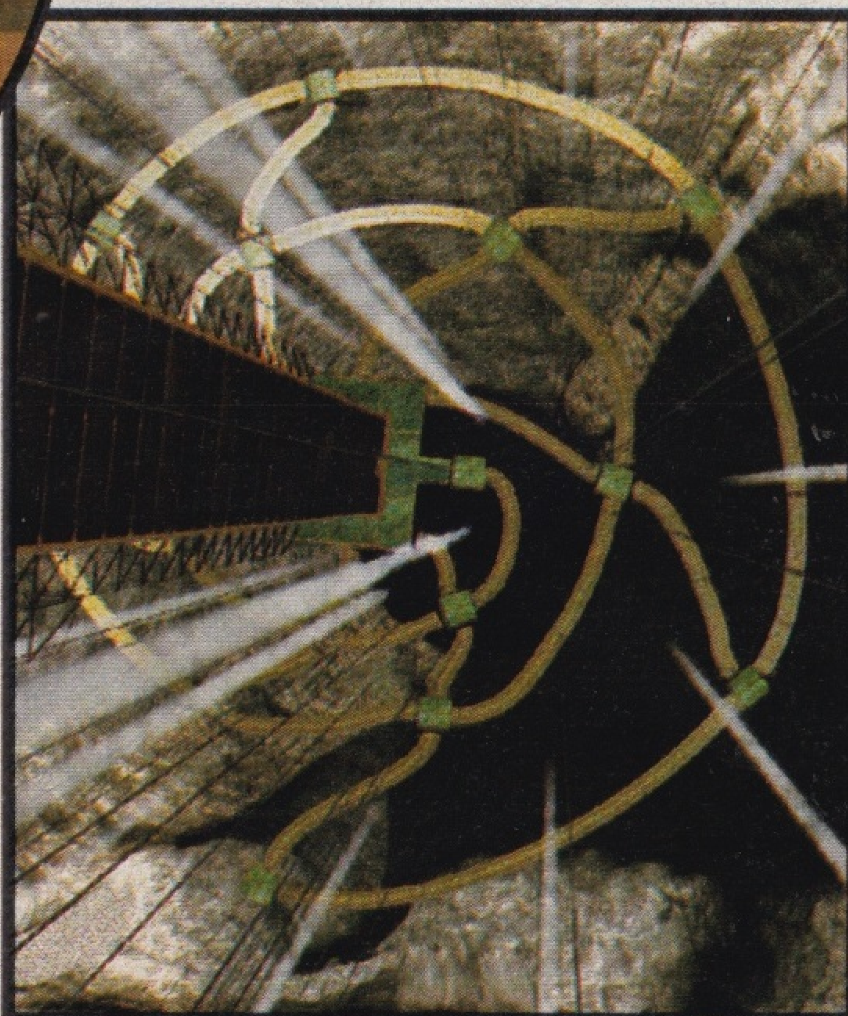
Przesunąłem dźwignię do ostatniej podziałki: zapadła noc, jakby ktoś zgasił lampę. Upłynęła chwila, a po nocy znowu nagle zaczął się dzień. Mrok stopniowo wypełnił pracownię. I przemknęła następna noc, później znowu dzień, zanowu noc i dzień i tak dalej, w coraz to mniejszych odstępach czasu. Uszy moje napełniły się szmerem jakiegoś wiru, a na umysł spadła dziwna, ciężka pomroka. Nie wiem, czy zdołam wyrazić należycie szczególne wrażenia z podróży w czasie, wrażenia bardzo nieprzyjemne. Czułem się jak człowiek wyrzucony z procy i spadający głową w dół.

Teraz pojąłem wszystko. Pozostałem tam jednak [...] i czekałem na Podróżnika, na nowe opowiadanie, być może jeszcze dziwniejsze, na okazy i fotografie, jakie miał ze sobą przywieźć. Sądzę jednak obecnie, że musiałbym czekać tak całe życie. Podróżnik w Czasie zniknął przed trzema laty i, jak wszyscy wiemy, dotychczas nie wrócił.

„Wehikuł czasu" fragmenty

na łatwiznę). **Świat przyszłości nie jest idyllą, ale tego przecież należało się spodziewać. Rzeczywistością targają potężne burze czasu, przez które ludzie tracą swoje wspomnienia. Jedynym odpornym na te dziwne anomalie jest Podróżnik w Czasie.** On nie traci wspomnień, a „tylko" lata. W taki sposób, wkrótce po rozpoczęciu przygody, szacowny pan Wells zostaje odmłodzony do jakichś 15 lat. Jedyną osobą, która może mu pomóc jast tajemniczy Khronos. Według legend wielki bohater, półbóg, władca Szkła Czasu. Jak go jednak odnaleźć? I czy naprawdę ów Tytan skłonny będzie ci pomóc? No cóż, musisz przekonać się sam. Nie można pozbyć się jednak wrażenia, że sam motyw podróży w czasie jest tylko pretekstem do przeniesienia bohatera i miejsca akcji do fantastycznego świata. W innych grach tego typu do tego celu wykorzystywane są międzywymiarowe portale, czary albo moce Obcych. Tym razem wszystko to zostało zastąpione przez podróż w czasie. W świecie, do którego przenosi się Wells, istnieje magia (co jeszcze bardziej przypomina klasyczny świat fantasy). Twój bohater musi nauczyć się czarów, aby zostać prawdziwym chronomantą (czarodziejem czasu). Jak widać jest to kolejna rzecz, jaka różni tę grę od powieści. Książka była klasycznym utworem SF, tutaj masz zabawę w świecie fantasy, jakich było już tysiące. WEHIKUŁ CZASU, dzięki odwołaniu się do klasycznej fantastyki z końca XIX wieku, mógł być grą naprawdę oryginalną, a tak zamyka się w znanych już i zużytych standardach. Należy troszkę pozwiedzać, porozmawiać z głównymi postaciami, zbierać przedmioty i przenosić je z miejsca na miejsce. **Sam sposób prowadzenia rozmowy również jest uproszczony. Niestety, każda wymiana zdań przebiega według ustalonego z góry scenariusza, nie masz możliwości wyboru pytań i odpowiedzi.**

WEHIKUŁ jest grą świetnie przygotowaną od strony wizualnej i dźwiękowej. Brakuje tylko dobrej, wciągającej fabuły i oryginalnego scenariusza. To produkcja dla fanów klasycznych przygód, szkoda że nie dla miłośników prozy H.G.Wellsa.



Jak połapać się w takim labiryncie? Może gdzieś sprzedają mapy?

INFO

Filmowy „Wehikuł czasu"

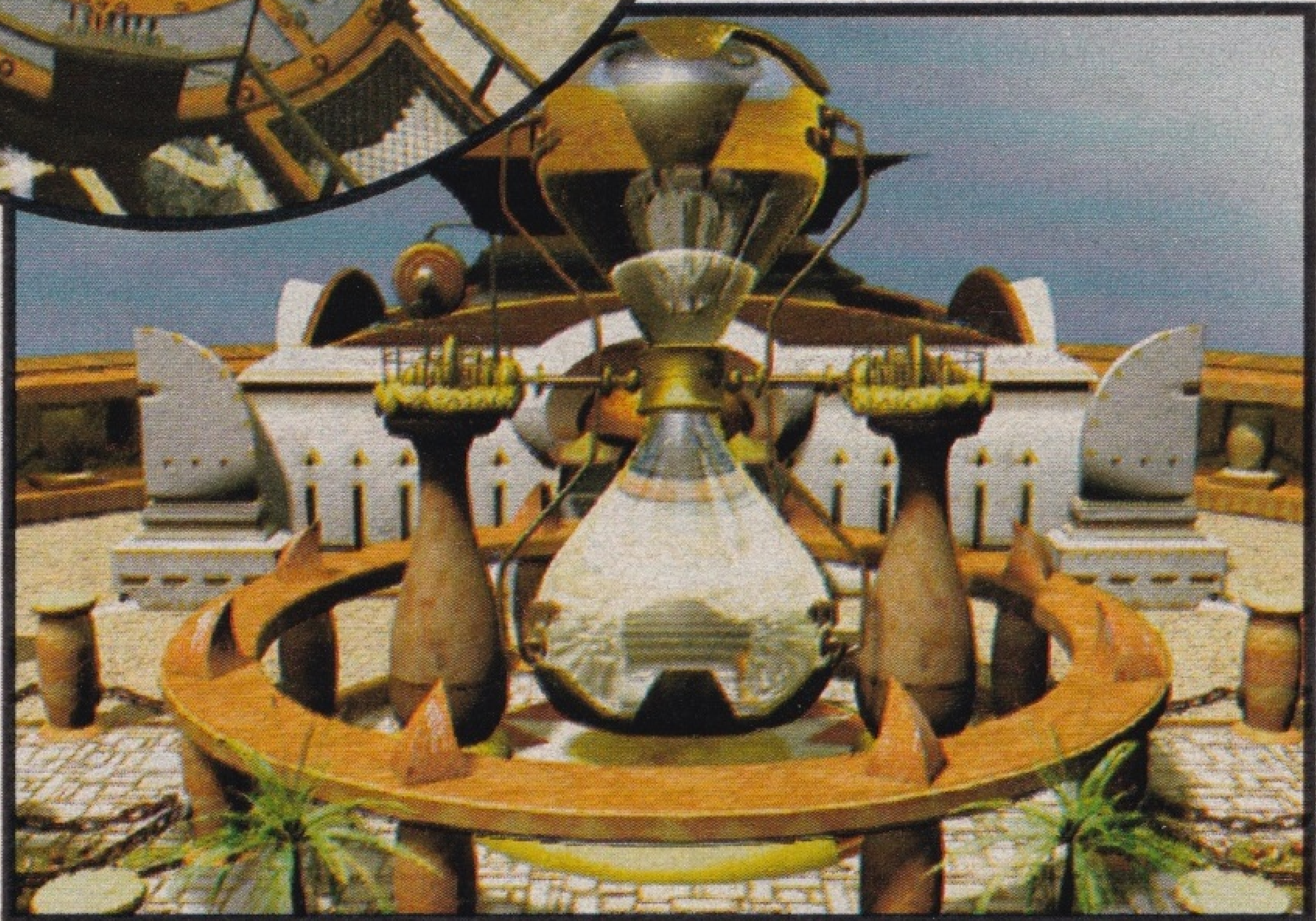
Istnieje tylko jedna ekranizacja „Wehikułu czasu" i to dosyć stara, bowiem z 1960 roku. Adaptacji podjął się George Pal. Film przedstawia tylko pierwszą część powieści, mówiącą o świecie Elojów i Morloków. Czy twórcy z Hollywood powrócą do dzieła H. G. Wellsa, ciągle nie wiadomo.



Czy ktoś wie, która godzina? Te zegarki chyba źle chodzą...



Pocztówka z wczasów w 800000. Lokalna architektura jest bardzo... oryginalna



Motyw klepsydry i zegara przewija się w całej grze. Ja jestem Pan Tik Tak... Opps...



Strona producenta WEHIKUŁU CZASU. Znajdziesz tu podstawowe informacje o grze oraz kilka tapet na desktop



Jeśli jesteś miłośnikiem twórczości H.G. Wellsa, możesz zapisać się do stowarzyszenia jego imienia...

PC	PSX	N64	DC	A/PL

Wehikuł Czasu
Ponadczasowa Przygodówka

79 zł	Cryo / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM
Zal.: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB akcelerator 3D

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 3

Urzekająca grafika, nastrojowa ścieżka dźwiękowa w wykonaniu ONB

Kolejna klasyczna przygodówka, mało wciągająca fabuła

Jeśli lubisz przygodówki, nie będziesz zawiedziony. Jednak gra mogłaby być oryginalniejsza — **4**

Tekst: Maciej Jurewicz, Fragmenty „Wehikułu czasu" Herberta Georga Wellsa w przekładzie Feliksa Wermińskiego

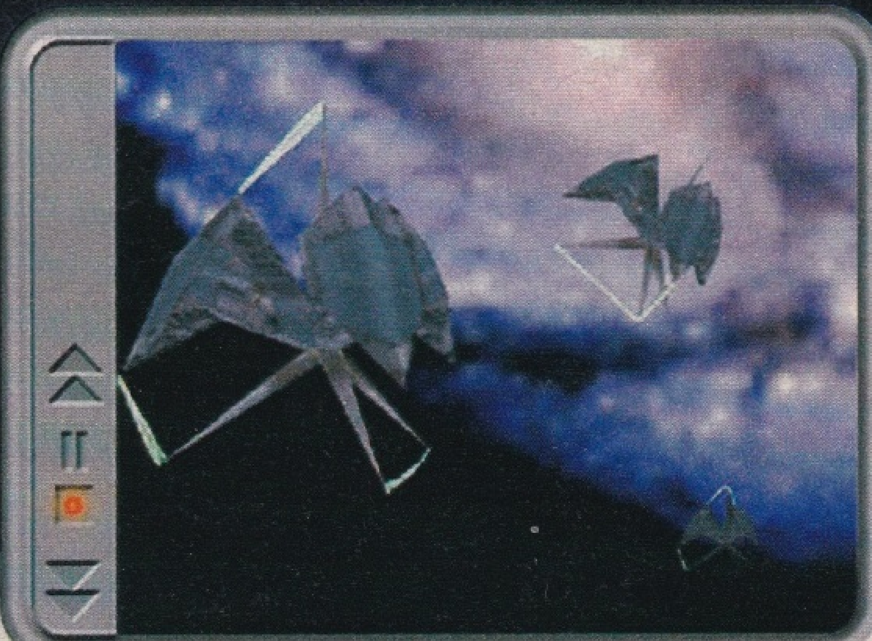
TACHYON
THE FRINGE

CLICK! AKCJA!

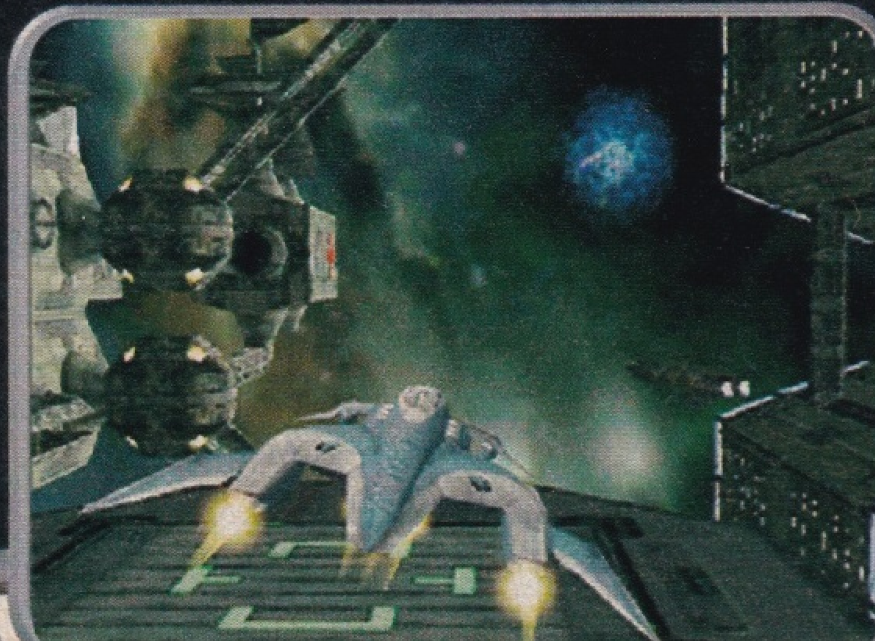
W konkursie CLICKA! i firmy IPS MIRAGE GROUP możecie wygrać grę TACHYON! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jak ma na imię główny bohater gry?



Twórcy gry przeznaczyli dla ciebie cały zestaw imponujących statków



Widoki z przestrzeni kosmicznej zapierają dech w piersiach



Naprzód w przestrzeń! Czekają na ciebie PRAWDZIWE wyzwania

Jest połowa XXV wieku. Odkryto napęd, który umożliwia podróżowanie z prędkością większą od prędkości światła. Ludzkość ruszyła więc na podbój kosmosu

W świecie TACHYON THE FRINGE wcielasz się w postać najemnego pilota, Jake'a Logana. Twój bohater, właściciel niedużego statku, zajmuje się lotami kurierskimi, ochroną transportów i innymi „drobnymi zleceniami". Raczej nie miesza się do brudnych interesów. Zawsze jednak stara się, aby jego praca była dobrze płatna i ekscytująca. Wykonując pewne zlecenia, niespodziewanie staje się uczestnikiem konfliktu pomiędzy megakorporacją GalSpan a kolonią BORA. Jak zakończą się jego przygody? To już zależy wyłącznie od ciebie.



Sceneria jakby prosto ze Star Treka lub Gwiezdnych Wojen

Gra ma dość dobrze opracowaną wizję świata przyszłości. W XXV wieku wszechświat rządzony jest przez Wspólny Rząd (United Solar Goverment). Powstają megakorporacje posiadające własne floty kosmiczne i siły zbrojne. Natomiast w odległych sektorach rodzą się fortuny Asteroidowych Baronów.

Gra została tak skonstruowana, że można zakończyć ją na dwa sposoby. Zależy to od tego, czy wybierzesz pracę dla poszerzającej swoje wpływy korporacji GalSpan, czy też dla walczącej o niezależność kolonii BORA. Za każdy wykonany kontrakt otrzymujesz wynagrodzenie, które przelewane jest na twoje konto. Za te środki możesz wynajmować pomocników (skrzydłowych) bądź modernizować swój statek. Do wyboru masz wiele rodzajów uzbrojenia i systemów pokładowych. Czy jednak będzie cię stać na takie zbytki?

Oprócz bogatego wyposażenia, autorzy gry przygotowali dla ciebie także dużą liczbę statków kosmicznych. Jest naprawdę z czego wybierać: możesz szaleć na maleńkich pojazdach automatycznych, jak i na ogromnych krążownikach. Do twojej dyspozycji oddano po pięć pojazdów dla każdej ze stron konfliktu (GalSpan/Bora) i jeden, na którym rozpoczynasz swoją kosmiczną przygodę.

Podstawą twojej egzystencji w świecie TACHYONU są oferty pracy, które znajdziesz w specjalnym serwisie (Job Board). Zawsze jest tutaj do wyboru kilka bardzo różnych i ciekawych zadań. Oprócz lotów eskortowych czy kurierskich, możesz także wykonać misje specjalne i bojowe. Wszystkie zaprojektowano bardzo starannie i urozmaicono różnymi atrakcjami, takimi jak ataki piratów lub kontrole Gwiezdnej Straży.

W porównaniu do innych gier tego typu, w TACHYONIE nieco rozszerzono możliwości lotu, można np. wykonanać ślizg na burtę. Dzięki temu obrócenie całego pojazdu o 180 stopni w stosunku do kierunku lotu zajmuje jedynie chwilę. Manewr ten jest bardzo pomocny w czasie walki i może zaskoczyć niejednego wroga. Niestety, twoi przeciwnicy również go stosują. Musisz też pamiętać, że chętnie korzystają oni także ze swojego specjalnego wyposażenia i „inteligentnego" uzbrojenia.

Bardzo mocną stroną TACHYON THE FRINGE jest oprawa



Wybuchy prezentują się niezwykle malowniczo



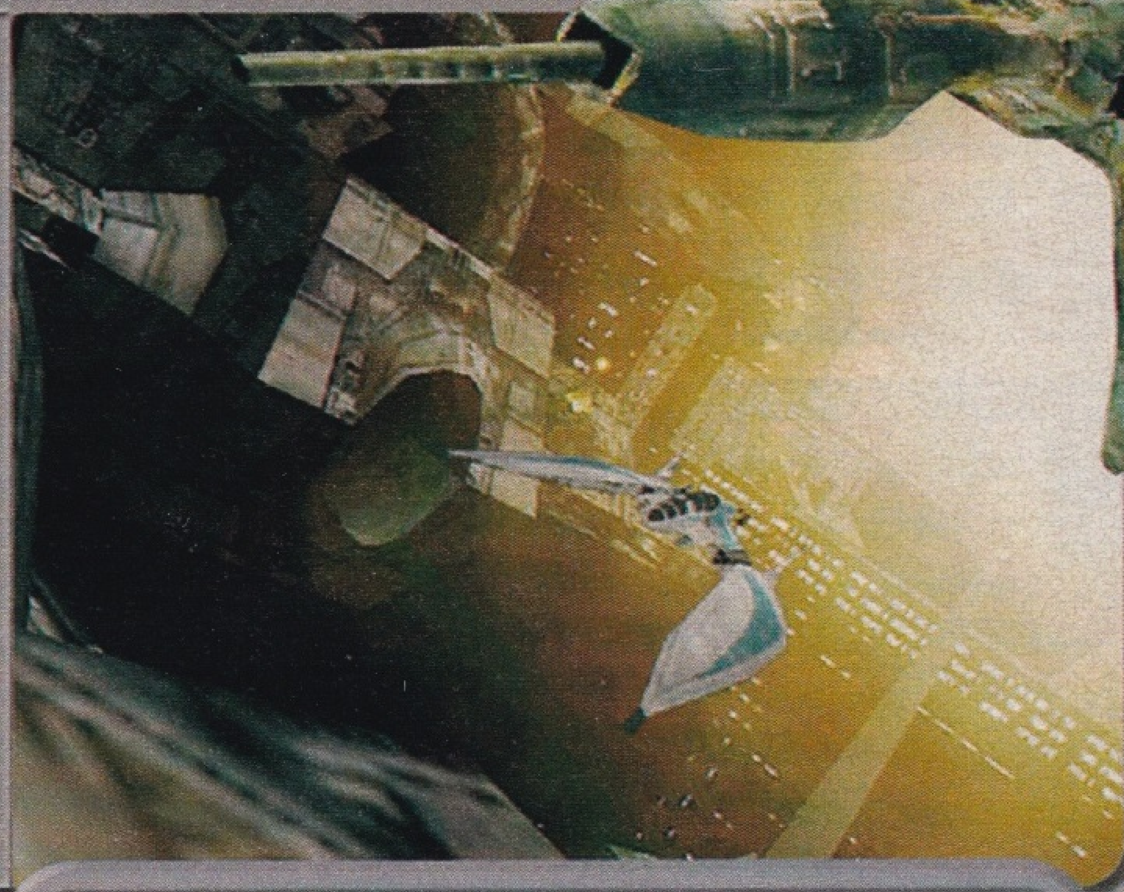


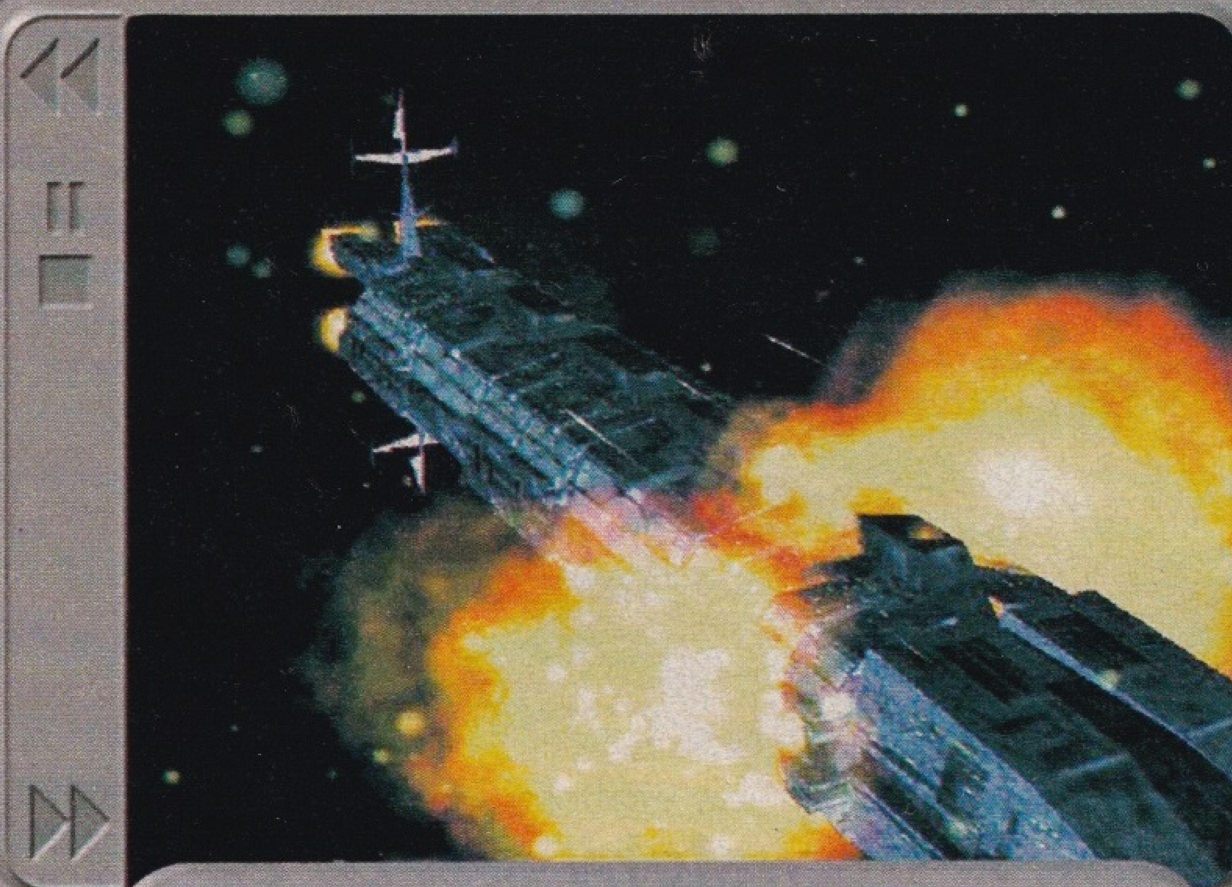
Od czasu do czasu warto odetchnąć w spokojnym miejscu, daleko od wojen i starć



Statki i inne obiekty wyglądają doskonale. Akceleratory 3D jednak potrafią czynić cuda


Tajemnicze urządzenia i nowa technologia pozwolą ci zdobyć przewagę nad wrogami


Czasami trzeba szybko przemykać się obok międzygwiezdnych olbrzymów


Uwaga! Wybuch! Załoga proszona o opuszczenie pokładu. 3... 2... 1...



Trafiony – zatopiony! O jednego mniej. Teraz trzeba zająć się kolejnym celem

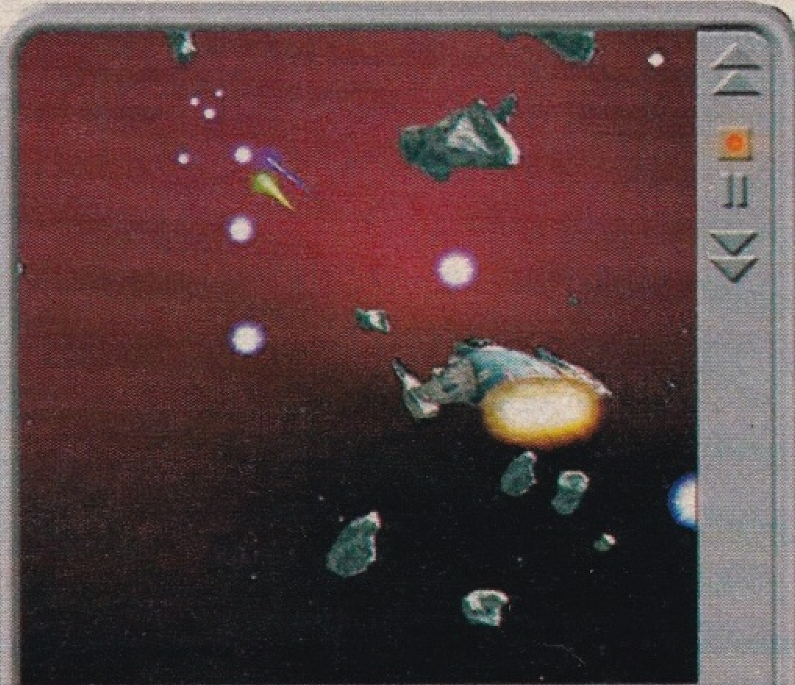
graficzna. Novalogic zaakceptował (wreszcie) istnienie akceleratorów 3D i trzeba przyznać, że tego efekty doskonale widać w grze. Wszystkie obiekty opracowano doskonale. Wielkie statki kosmiczne i stacje orbitalne wyglądają imponująco. Przelatując obok takiego kolosa, mijając najróżniejsze typy instalacji, czy ogromne krążowniki, można zaobserwować wiele ruchomych elementów. Są to m. in. wieże artyleryjskie, anteny sensorów, czy nawet generatory pól ochronnych. Kolory struktur z przestrzeni kosmicznej, czy też pojazdów są równie efektowne, co te prezentowane przez NASA na kosmicznych zdjęciach naszej planety i Wszechświata. Kształty pojazdów i ich tekstury to przykład naprawdę dobrej roboty, a całości efektu dopełniają fantastyczne chmury pyłów i gazów. Dzięki temu lot do stacji zbudowanej na cmentarzysku kosmicznych wraków przyprawić może wielu fanów filmów SF o drżenie serca.

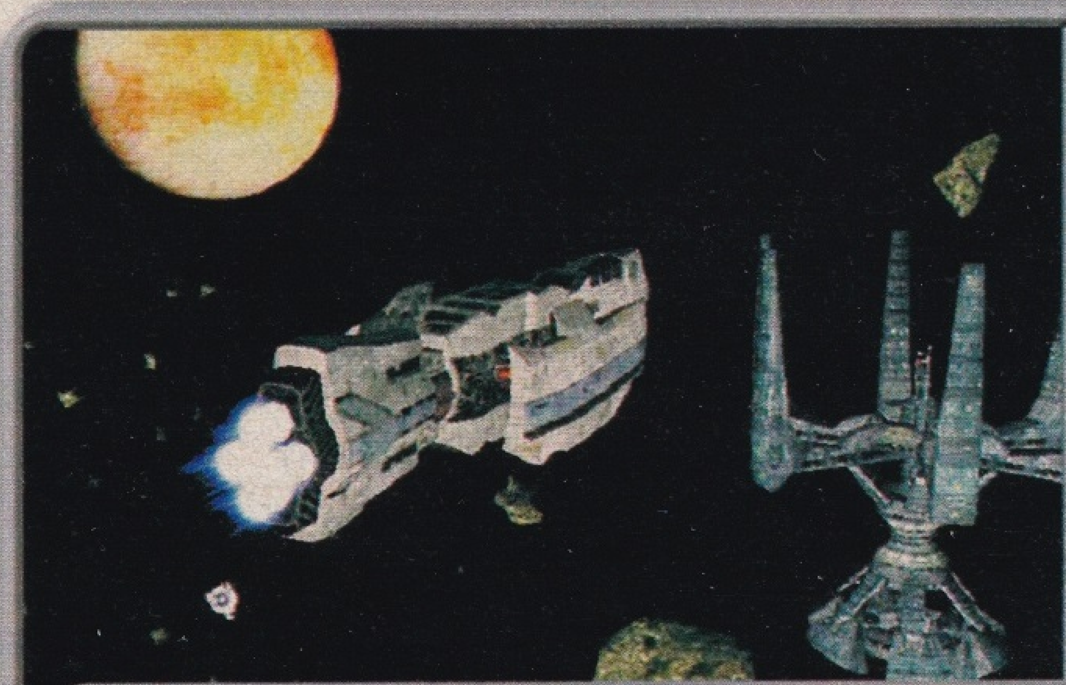
Nie zawiedzie cię również oprawa muzyczna. Wszystkie efekty dźwiękowe (wybuchy, strzały, przelatujące pojazdy) oraz muzyka zrealizowane są na bardzo wysokim poziomie. Gra obsługuje także dźwięk przestrzenny. Warto również dodać, że Jake'owi Loganowi swojego głosu użyczył, znany z serii filmowej Evil Dead, Bruce Campbell.

TACHYON THE FRINGE oferuje też bogate możliwości gry sieciowej. Rozgrywka odbywać się może za pośrednictwem protokołu IPX i serwisu internetowego NovaWorld. Producent obiecuje, że dzięki temu ostatniemu może grać ponad 100 graczy jednocześnie!

Najnowsza gra firmy Novalogic to spore, ale też pozytywne zaskoczenie. Jest to bowiem debiut tej firmy na rynku symulatorów kosmicznych. Z przyjemnością można jednak stwierdzić, że programiści zrobili kawał dobrej roboty. Perfekcyjna grafika, doskonale zrealizowane efekty dźwiękowe oraz ciekawa fabuła – to podstawowe atuty tej gry. TACHYON wciąga i olśniewa efektami specjalnymi. Można w niego grać z zapartym tchem przez długie godziny. Jest to pozycja obowiązkowa dla każdego miłośnika kosmicznych symulatorów.

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora


Wszędzie czyhają wyzwania, jak np. slalom w gwiezdnym gruzie


Przestrzeń kosmiczna pełna jest osób czyhających na twoje życie i pieniądze



Bardzo dobra strona WWW. Tutaj znajdziecie demo, filmy, poradniki i dodatkowe informacje na temat TACHYONA


To dopiero maszyna... Szybki, zwrotny, uzbrojony w dobrą broń...



Ciężko zarobione pieniądze można wydać na zwiększenie możliwości swojego statku

PC	PSX	N64	DC	A

Tachyon The Fringe
Symulator Kosmiczny

129 zł	Novalogic/Mirage	1 – 100 graczy

- Min: Pentium 200, 64 MB RAM, akcel. 3D
  Zal.: Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z Riva TNT2

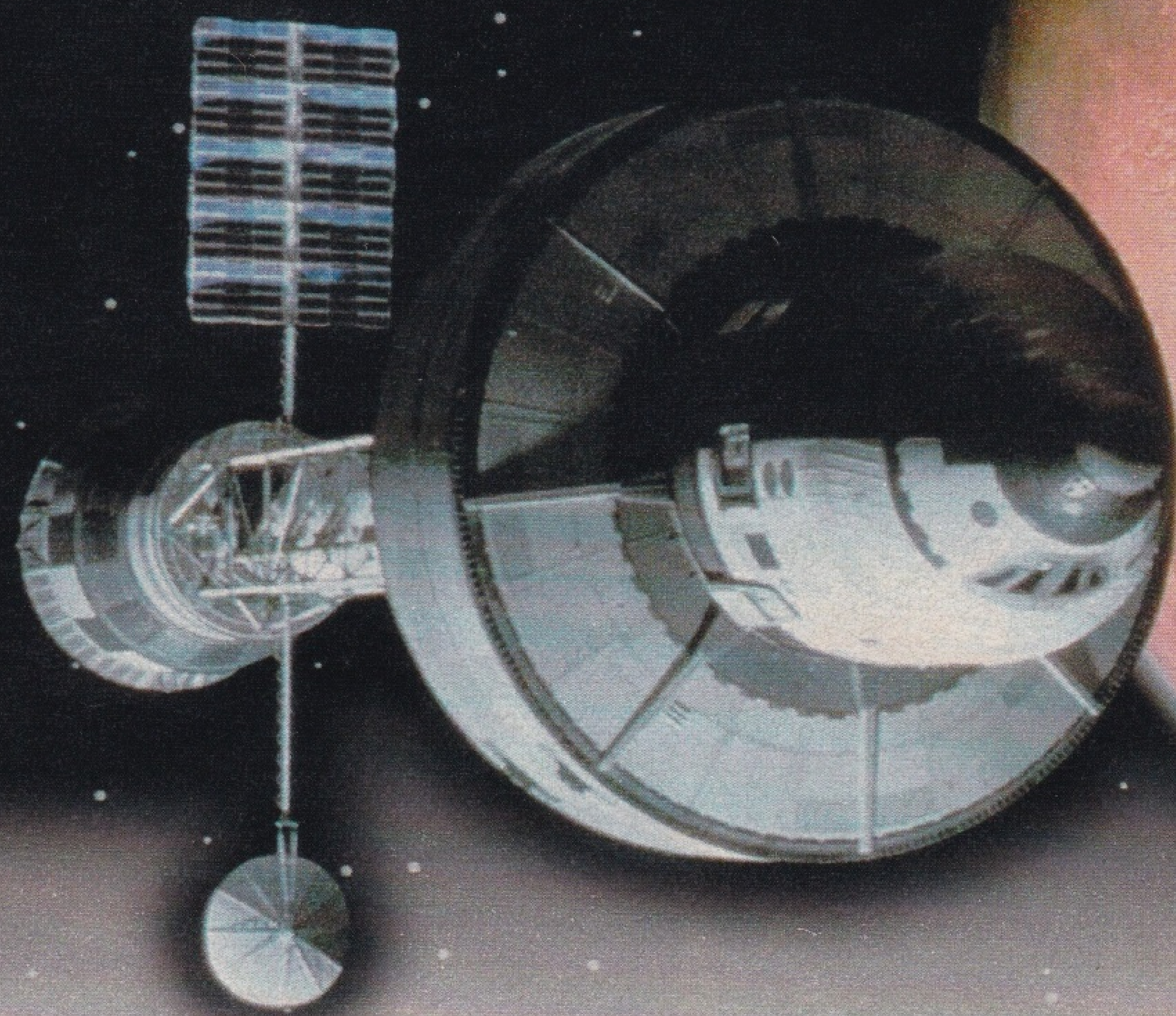
Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

☺ Fantastyczna grafika, interesująca fabuła, sporo ciekawych misji
☹ Spore wymagania sprzętowe (zalecany dobry akcelerator 3D)

Jako najemny pilot możesz wznieść się w przestworza. Naprawdę warto...

5

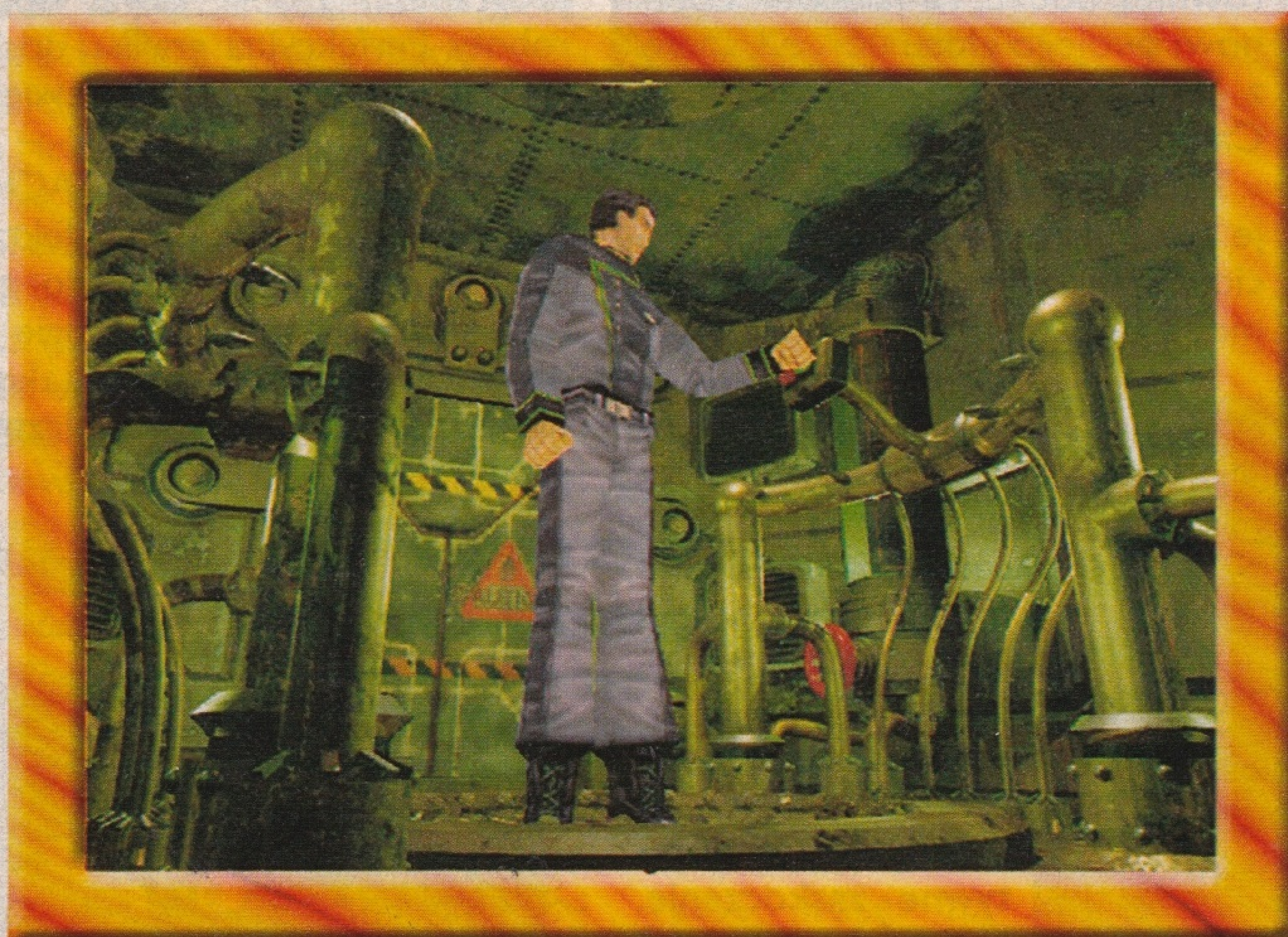
MARTIAN GOTHIC
UNIFICATION



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę MARTIAN GOTHIC! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jak jest nazywany inaczej Mars?

Mars znowu stał się modnym tematem. Wydawałoby się, że po wysłaniu kilkunastu sond w kierunku Czerwonej Planety, ludzie skierują swoją uwagę w inną stronę. A jednak... Czerwona Planeta powraca na ekrany i to nie tylko kinowe...



Coś jest nie tak z procedurą oczyszczania śluzy. Nic nie działa tak, jak powinno!

Trzeba przyznać, że twórcy MARTIAN GOTHIC, przygodówki w klimacie thrillera SF, dobrze wyczuli marsjańską koniunkturę. Fabuła gry nawiązuje do prawdziwych odkryć naukowych i jest wizją tego, jak może wyglądać badanie Czerwonej Planety. Niestety, nie jest to przyjemna wizja. W mroczny i przerażający klimat gry wprowadzi cię już sekwencja początkowa, ukazująca Ziemię, a dokładniej Antarktydę, jedenaście tysięcy lat przed naszą erą. Nagle niebo przecina smuga dymu. Ogromny, rozgrzany meteoryt wpada w atmosferę i uderza w lód. **Potem przeniesiesz się w przyszłość. Jest rok 2019. W kierunku Marsa wysłany zostaje statek z trzyosobową załogą. Jej celem jest zbadanie, dlaczego niespodziewanie zamilkła baza Vita, znajdująca się na Czerwonej Planecie.** W roku 2005 na Marsa posłano bowiem sondę, która odnalazła na powierzchni planety ślady wskazujące na istnienie prymitywnego życia. Znalezisko było na tyle przekonywujące, że w 2015 wyruszyła na planetę pierwsza załogowa ekspedycja. Astronauci w ciągu kilku lat zbudowali bazę, usytuowaną w pobliżu czap lodowych. Ich celem było znalezienie śladów życia biologicznego. Kiedy badania po-

INFO

RAPORT ZE STACJI VITA 1

Źródło paniki: nie znane

Ostatnia transmisja: przerwana

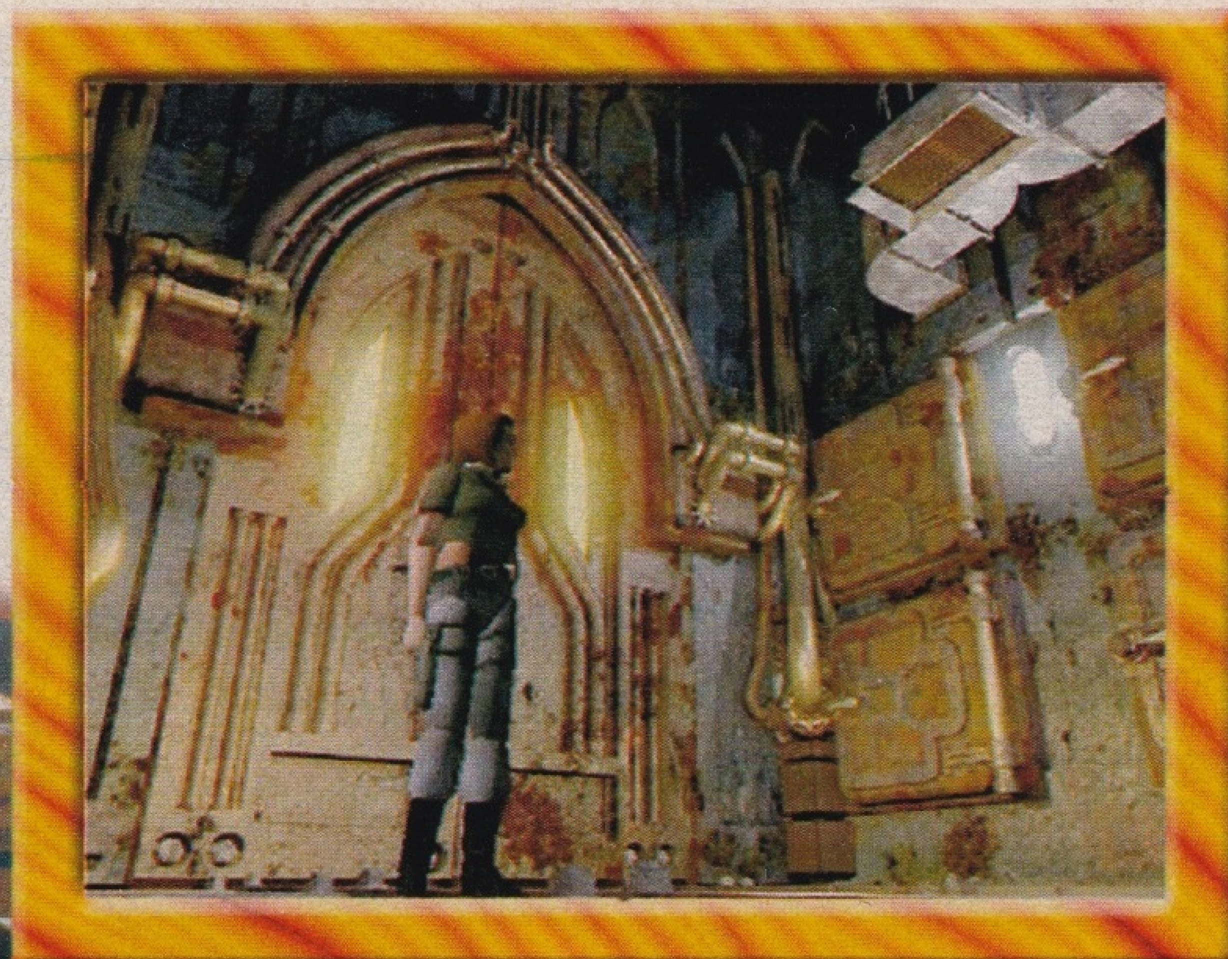
Powód przerwania transmisji: nie znany

Los załogi bazy Vita: nie znany

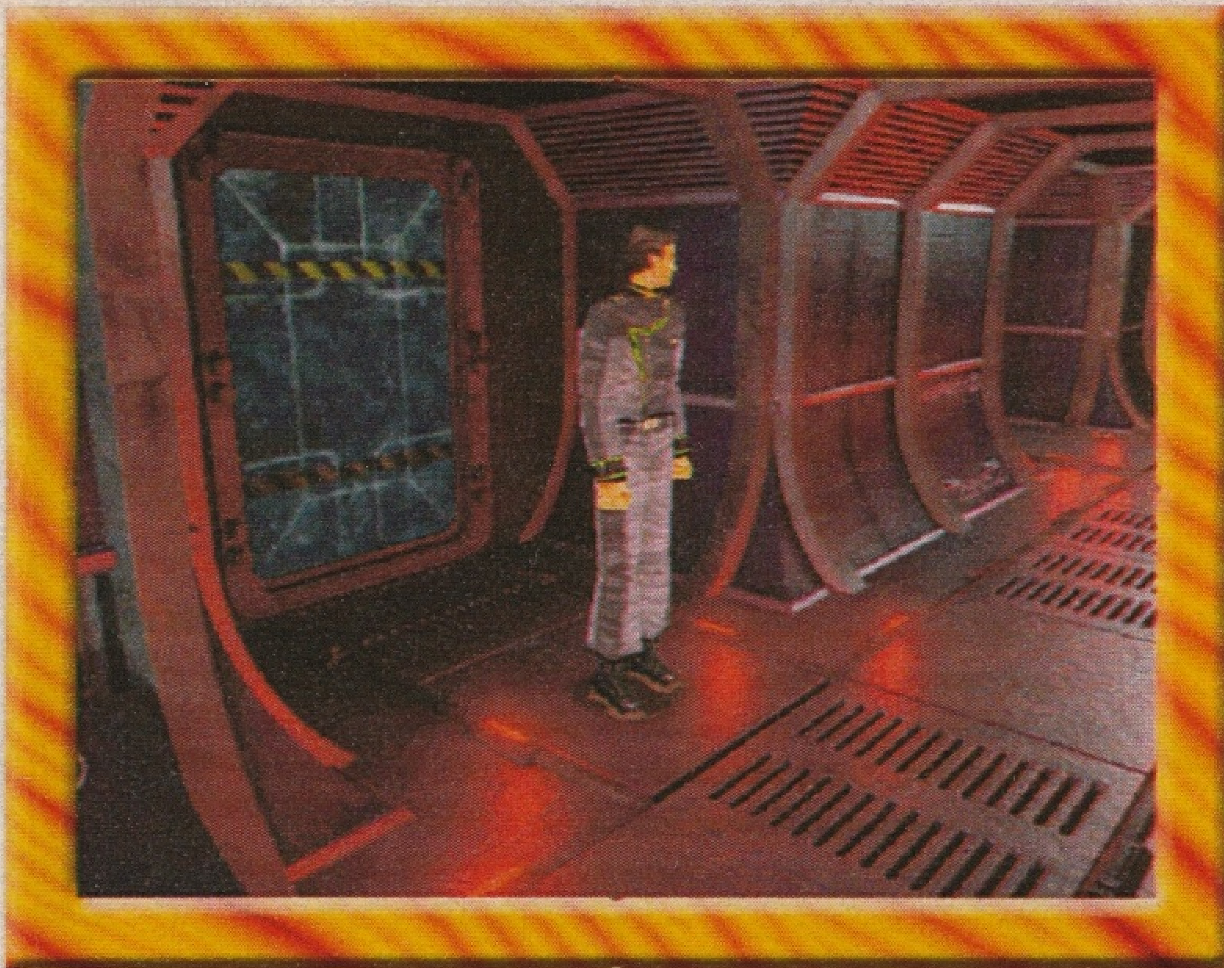
Hipotezy dotyczące losu załogi:
1. Awaria systemu podtrzymywania życia
2. Awaria głównego nadajnika stacji
3. Choroba znacznej części załogi
4. Atak marsjańskich mikroorganizmów chorobotwórczych

Alternatywna hipoteza:
1. Ingerencja Obcej inteligentnej formy życia

Takie pojazdy być może już wkrótce będą zatruwać atmosferę Marsa



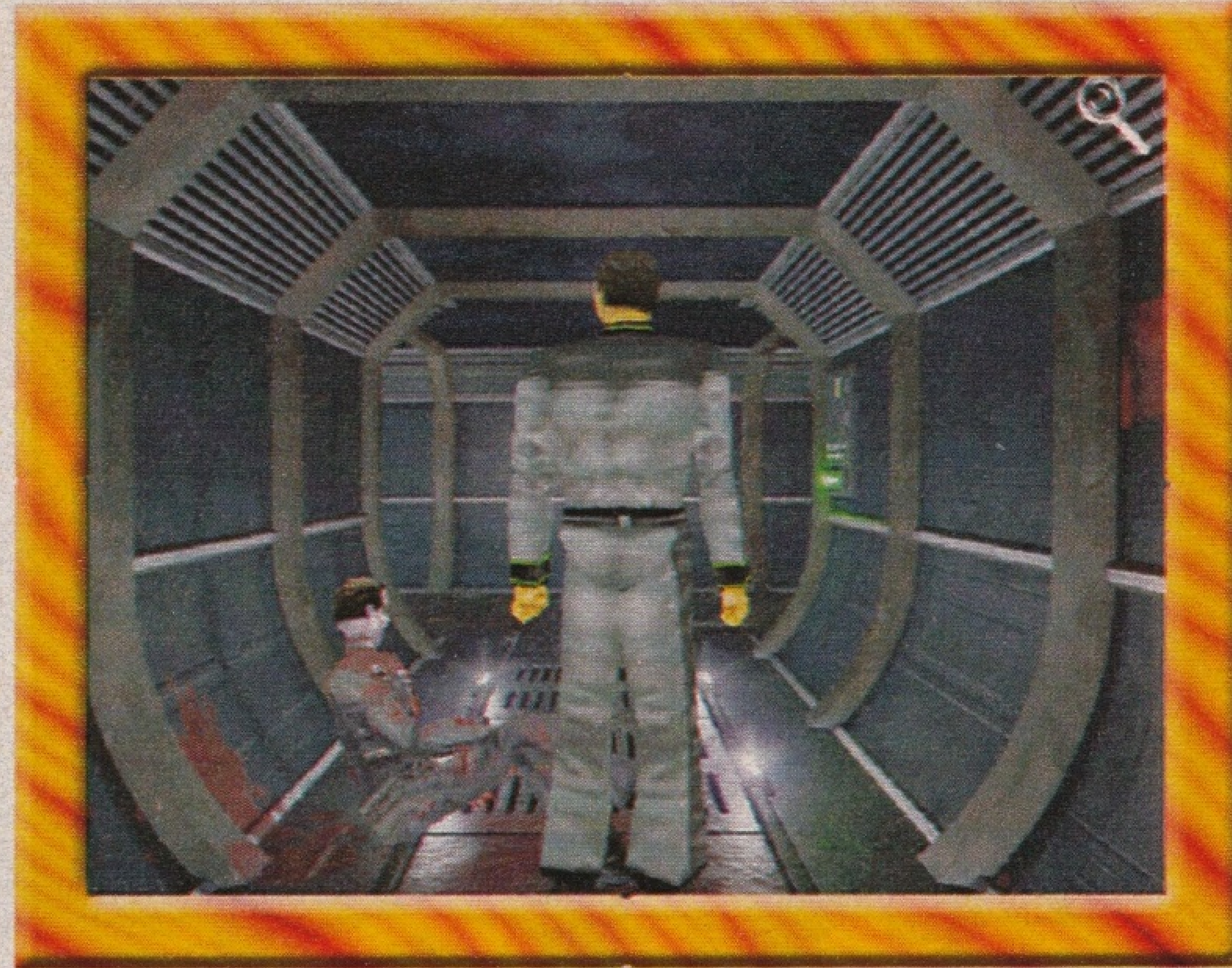
Jaka śliczna architektura... Czyżby marsjański gotyk? No, no, co za kształty...



Witamy w bazie Vita. Życzymy miłego i produktywnego dnia... Ups. To znaczy owocnego



Ciemne korytarze, światła alarmowe... Brakuje jeszcze tylko Obcych. A może nie?

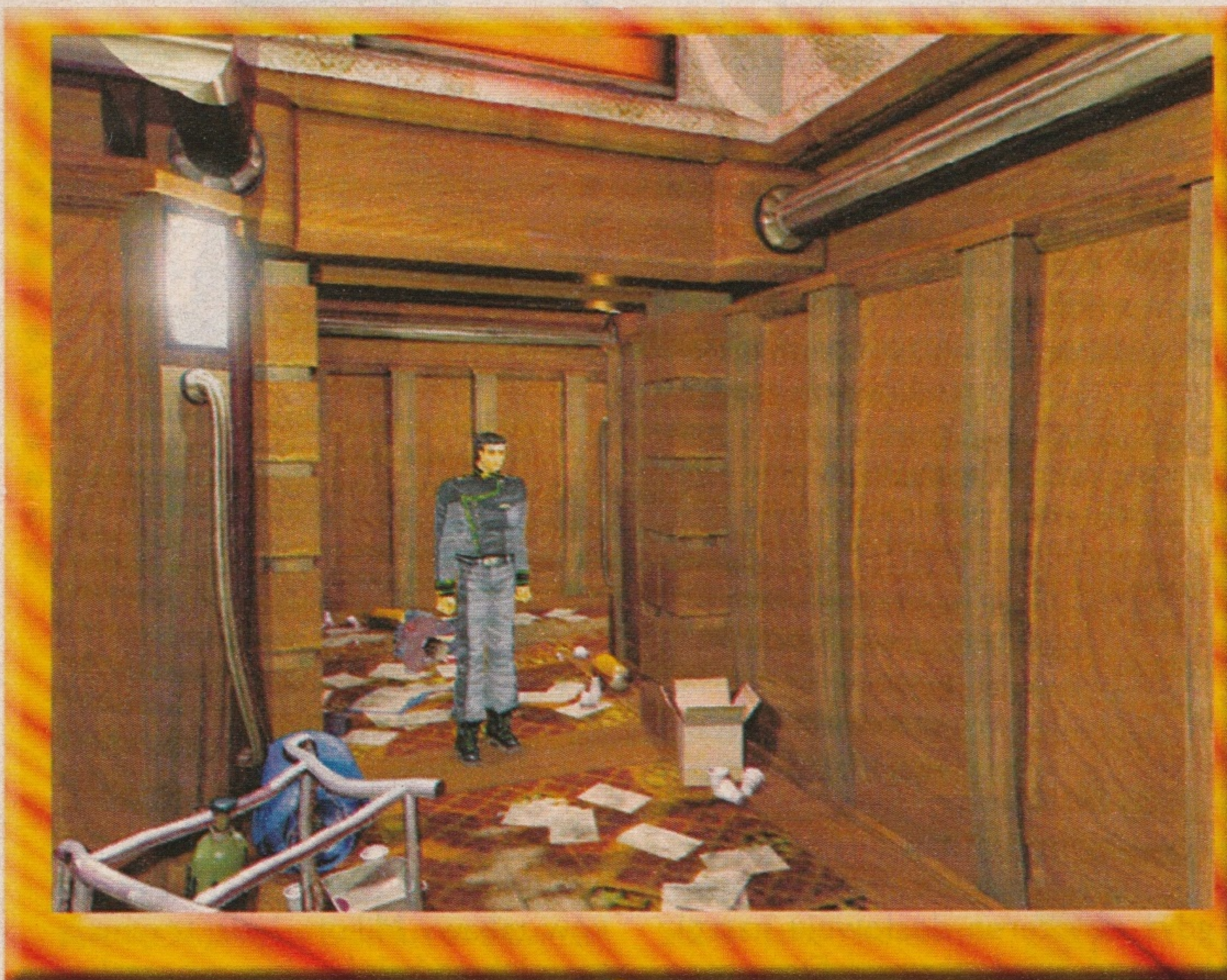


Pierwsze zwłoki już są. Lepiej nie myśleć, co będzie dalej... Teraz może już być tylko gorzej

wierzchni nie przyniosły żadnych rezultatów, rozpoczęto poszukiwania pod ziemią. Dwa dni po wykonaniu odwiertów kontakt z bazą Vita 1 urwał się... Ostatnia transmisja, jaką odebrano z Marsa brzmiała: „Pozostańcie sami... Pozostańcie żywi".

Trójka bohaterów, członków misji ratunkowej, wchodzi do milczącej stacji badawczej i... teraz ty przejmujesz nad nimi kontrolę. Nie, nie denerwuj się! Nie musisz doprawić sobie trzeciej ręki, żeby sterować poczynaniami trzech osób jednocześnie. Gra została zaprojektowana w ten sposób, że w każdej chwili prowadzisz tylko jednego bohatera. Obserwujesz go z różnych perspektyw. Każda lokacja przedstawiona jest z innego ujęcia. W jednym korytarzu kamera umieszczona jest np. nisko nad ziemią, a w windzie nad twoją głową. Co prawda taki sposób przedstawiania miejsca akcji może sprawiać problemy z orientowaniem się w terenie, jednak świetnie buduje napięcie podczas zwiedzania stacji Vita.

A jak wygląda sama stacja? No cóż, z niewiadomych względów została zaprojektowana jak gotycka katedra. Drzwi i śluzy przypominają bramy do katakumb i lochów, a korytarze oświetlają nieliczne czerwone lampy. Większość drzwi została zapieczętowana, a niektóre grodzie zaspawane. Brzmi przerażająco? W MARTIAN GOTHIC nie ma miejsca na powolne budowanie napięcia. Tutaj wszystko toczy się bardzo szybko i nie będziesz miał czasu nawet na chwilkę odpoczynku.



Laboratorium medyczne. Są tu naukowcy, biolodzy, geofizycy, a zapomniano o sprzątaczce. Jednak ci Obcy, to brudaski

Już na początku gry natkniesz się na trupy kolonistów. W jednym z korytarzy bazy lewituje ciało kolonisty, który... ciągle się rusza. Wygląda na to, że stacja badawcza to teraz nawiedzony dom na Marsie, w którym straszą duchy Obcych i zmarłych astronautów. Nastrój grozy pogłębia także przejmująca oprawa muzyczna, która brzmi jak temat z dobrego horroru.

Czeka cię więc długa i niebezpieczna przygoda. Będziesz musiał sprawdzić korytarz po korytarzu, odnaleźć klucze do zamkniętych laboratoriów i odkryć najbardziej przerażające tajemnice. Jak widać, wyzwanie jest trudne. Takie są też zagadki, które musisz rozwikłać w grze. Jeżeli więc nie jesteś zaprawionym w bojach graczem w przygodówki, lepiej spróbuj czegoś innego. **Zabawę dodatkowo utrudnia fakt, że gra nie** ucierpią na tym osoby, które nie znają dobrze języka angielskiego. Jedyną pociechą może być dla nich fakt, że podczas rozgrywki można włączyć opcję, dzięki której tekst dialogów wyświetlany jest na ekranie.

MARTIAN GOTHIC to dobra propozycja dla wszystkich miłośników przygody i rozwiązywania ponurych tajemnic. Można ją porównać do sławnego ALONE IN THE DARK. Jeśli oprócz rozwiązywania trudnych zagadek lubisz takie filmy, jak „Obcy", czy „Ukryty wymiar", to na pewno powinieneś spróbować rozwikłać tajemnicę Czerwonej Planety.



Niestety, o Martian Gothic nie ma zbyt wielu informacji w Internecie. Polecamy też adres www.play-it.pl



Tekst: Maciej Jurewicz





Ekwipunek twojego bohatera: zegarek, broń, a także elektroniczne urządzenia



Wszystkie drzwi zostały zamknięte i zablokowane. Ciekawe przed czym? A może przed KIM?

THE DEVIL INSIDE

Czy marzyłeś kiedyś, aby zostać gwiazdą telewizji? Jeśli tak, DEVIL INSIDE firmy Cryo da ci taką możliwość. Niestety, program, w którym weźmiesz udział, to nie Milionerzy, tylko Piekielny Show!



Zombi powstają z płomieni – publiczność szaleje. Wygląda na to, że takiej publice nie potrzeba wiele do szczęścia

DEVIL INSIDE oparte jest na szalonym pomyśle. Stary opuszczony dom, pełen żywych trupów i pułapek, okazuje się miejscem akcji superteleturnieju. W budynku rozstawione są kamery, śmiałkowie, którzy doń wkraczają są bacznie obserwowani przez widzów na całym świecie. Jeśli postradałeś zmysły, a życie ci niemiłe, to wejdź do środka. Zostań gwiazdą Programu!

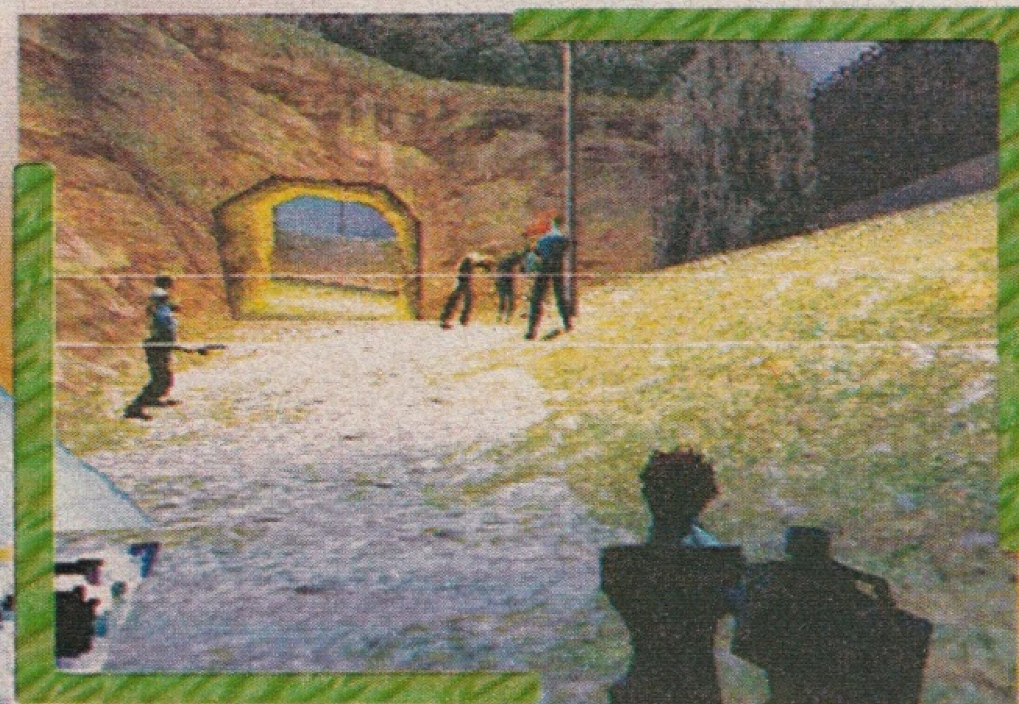
Grę rozpoczyna sekwencja rodem z hollywoodzkiego filmu. Śmigłowiec unosi się na Los Angeles, przeczesując przedmieścia szperaczem. Słychać wycie syren i pisk opon. Samochody policyjne zatrzymują się przed bramą starej posesji. W tym momencie pojawia się Gwiazda Wieczoru – Dave Ackland, reporter i były policjant. Przeładowuje pistolet i rusza w stronę nawiedzonego domostwa.

Jako Dave, masz za zadanie odkryć tajemnicę nawiedzonego domu. Nie jest to oczywiście łatwe, gdyż cały teren dosłownie naszpikowano pułapkami. Do tego dochodzą jeszcze zombi i inne paskudy. **Twórca piekielnego show – Jack Ripper postarał się, aby jego program był naprawdę wciągający. Nie martw się jednak, nie jesteś sam. Krok w krok podąża za tobą operator z kamerą.** Nad twoją głową krąży telewizyjny śmigłowiec relacjonujący dokonania uczestników zabawy. Miliony ludzi trzymają za ciebie kciuki. Na początku, uzbrojony w pistolet z celownikiem laserowym, musisz przedrzeć się przez zapuszczony ogród i znaleźć wejście do Nawiedzonego Domu. Co jakiś czas łączy się z tobą prowadzący program – Jack Ripper. Będzie cię chwalił za postępy i łajał za błędy. Wyjątkowo wi-



Imię: Dave
Nazwisko: Ackland
Zawód: reporter, były policjant
Rola: Główny gość programu Devil Inside
Uzbrojenie początkowe: pistolet
Cel: wygrać teleturniej

Główny gość programu DEVIL INSIDE. To jego przygody oglądają miliony widzów na całym świecie



Komitet powitalny już czeka...



Zdjęcia ze śmigłowca. Policjanci w starciu z martwiakami. Efektowną walkę przekazują do studia różne kamery. Czy Dave dotrze na miejsce akcji?

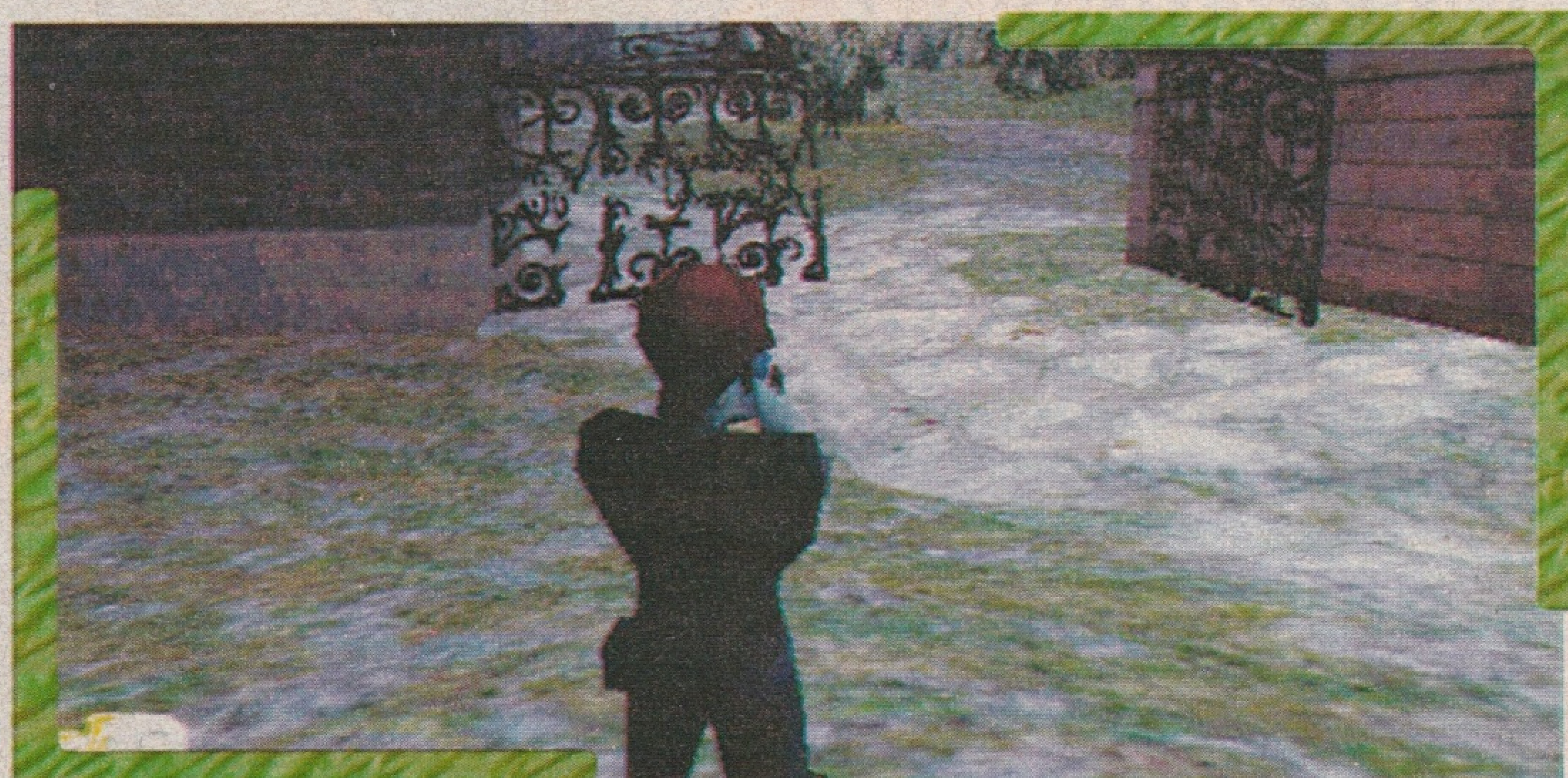




Imię: Dava
Nazwisko: Ackland
Zawód: Czarny Anioł
Rola: Główny i nieoczekiwany gość programu Devil Inside
Uzbrojenie początkowe: nadnaturalne moce
Cel: wygrać teleturniej

dowiskowe akcje publiczność nagrodzi burzą oklasków.

DEVIL INSIDE to gra typu action–adventure (z większym naciskiem na naprawdę szalone action). Świat oglądasz zza pleców bohatera, co w przypadku DEVIL jest akurat uzasadnione – wszak podąża za tobą operator kamery. Już od pierwszych chwil po uruchomieniu gry łatwo wczujesz się w jej klimat. Hałaśliwa muzyka, kursor w kształcie złotego mikrofonu: to szalony spektakl „real life" w amerykańskim stylu. Produkt na miarę czasów, gdy w kinach triumfuje „Blair Witch Project".



Iść czy nie iść? Nie ma rady, idę – „Show must go on!". W końcu muszę rozwikłać tę wielką tajemnicę

Interfejs nie sprawia problemów. Szybko można się do niego przyzwyczaić. Zapamiętanie wszystkich funkcji, przypisanych klawiszom i sterowanie kamerami, pokazującymi akcję, nie ułatwia jednak życia graczom. Twórcy gry musieli przecież pokazać, że stać ich na oryginalność. Daje to jednak możliwość obserwowania poczynań bohatera nie tylko zza jego pleców, ale także z góry lub z przodu. Możesz również zrobić zbliżenie na czające się w pobliżu monstra, albo połączyć się ze studiem i publicznością.

W czasie gry zmierzysz się z 50 rodzajami potworów. Do dyspozycji dostaniesz także osiem rodzajów broni. Przyda ci się również kilka specjalnych umiejętności (przemiana Dava w skrzydlatą Davę to unikalna cecha twojego bohatera). Podróż przez teren Nawiedzonego Domu z pewnością nie będzie nudna. W tej grze nie ma bezpiecznych miejsc. Nawet na terenie, który wcześniej został już dokładnie „wysprzątany", mogą pojawić się ożywieńcy. Oczywiście potwory zjawiają się w najmniej odpowiednich momentach, a towarzyszy im wrzawa oglądającej cię publiczności. Kiedy stajesz twarzą w twarz z paskudnym gigantem, na którym twój pistolecik nie robi wrażenia, w bocznym ekranie pojawia się Jack i zaczyna podgrzewać publiczność: „Nasz bohater wpadł w tarapaty! Co zamierzasz teraz zrobić Dave?".

Niestety, DEVIL nie jest idealny. Rozgrywka może wydać się nieco zbyt uproszczona (chodzisz i strzelasz). Szkoda, że nie rozbudowano bardziej części, związanej z wysilaniem szarych komórek. Jest to dziwne, biorąc pod uwagę, że scenariusz gry napisał Hubert Chardeau, autor wielkiej trójki – serii ALONE IN THE DARK. Nie można jednak traktować DEVIL INSIDE jako kontynuację tamtej serii. Pomimo podobnej scenografii i rekwizytów, gra ma zupełnie inny klimat. To raczej wielka parodia telewizji i tandetnych horrorów niż budząca grozę gra. Chociaż Dave może w każdej chwili zginąć, wszystko jest traktowane z przymrużeniem oka. To szalony pastisz, odnoszący się do naszych czasów. Jeśli już go do czegoś porównywać, to do takich filmów jak „Uciekinier", „Od zmierzchu do świtu", czy „ Truman Show".

Grafika nie szokuje (ani pozytywnie ani negatywnie), po prostu mieści się w standardach obowiązujących gry typu action. Twórcy większy nacisk położyli natomiast na dźwięk. To właśnie różne odgłosy mlaskania, przeżuwania i jęki zombi robią wrażenie i budują napięcie. **Dzięki takim smaczkom DEVIL INSIDE może przynieść dużo przyjemności z gry.** Polecamy go głównie miłośnikom ciętego humoru i strzelanin z żywymi trupami.



Dava, ciemna strona głównego bohatera. Piękna i niebezpieczna

PC | PSX | N64 | DC | A/PL

Devil Inside
Upiorna Akcja

29.90 zł	Cryo/CD-Projekt	1 gracz

Min: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, DirectX
Zal.: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 4

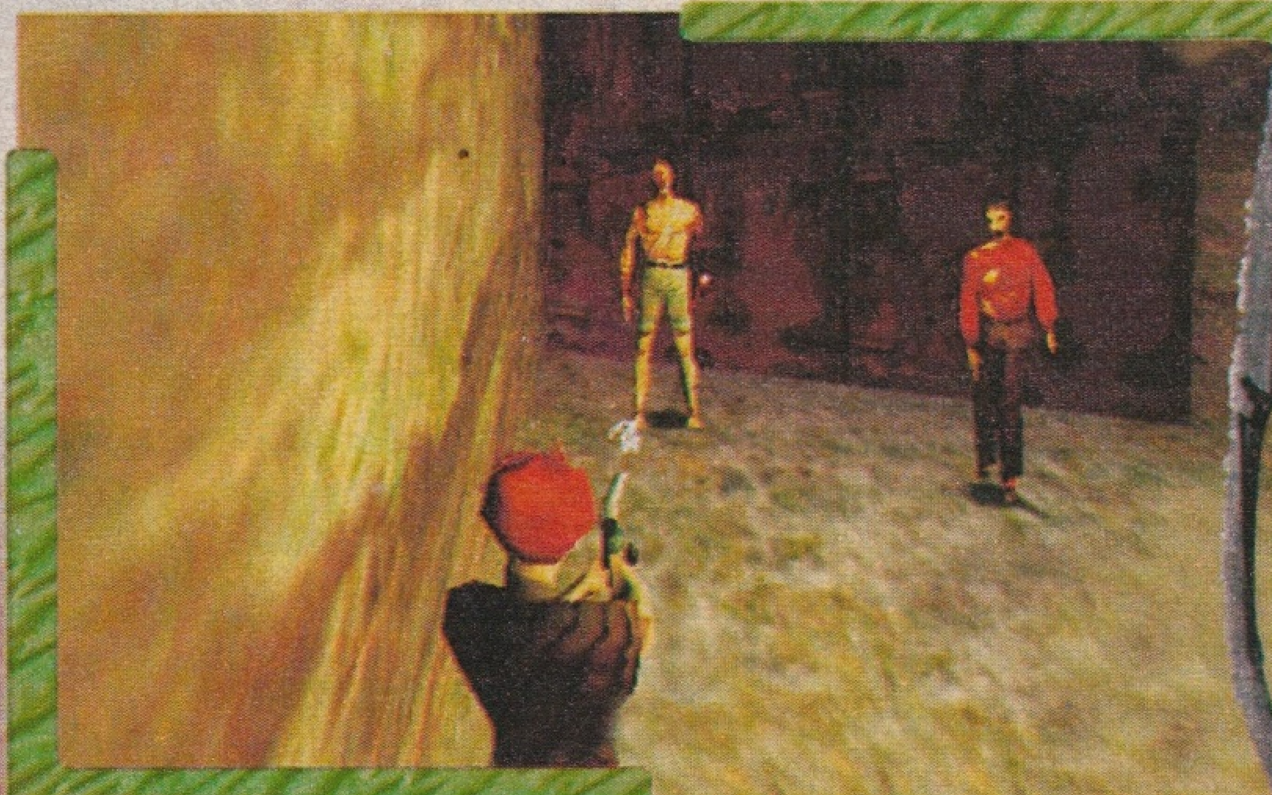
Oryginalny pomysł, spora dawka czarnego humoru, sporo dobrej zabawy

Uproszczona fabuła, mało wykorzystany potencjał fabularny gry

Szalony pastisz telewizji końca XX wieku. W roli statystów występują paskudne zombie

4

Tekst: Maciej Jurewicz



Jeden zombi czy dwóch zombi? Żadna różnica! Zawsze liczy się tylko zabawa i duże emocje



Na bohaterze gry żywe trupy nie robią wrażenia... Ma zadanie i zamierza je wykonać

FREESPACE 2

WERSJA POLSKA

Na półki sklepów trafi w najbliższych dniach polska edycja dobrego symulatora kosmicznego FREESPACE 2. Nie jest to zupełna nowość, warto jednak w nią zagrać ponownie...



Gra została spolszczona od początku do końca – poczynając od procedur instalacyjnych, poprzez interfejs użytkownika, na opisie kokpitu myśliwca kończąc. Miłym elementem są przede wszystkim polskie nazwy przyrządów pokładowych w kabinie pilota, choć niektóre z nich zostały niezbyt zręcznie przetłumaczone. Zastrzeżenia można mieć także do tłumaczeń tekstów wprowadzających gracza do misji. Niektóre z nich są trochę nieporadne i niezręczne. Widać, że tłumacz nie bardzo radził sobie z przekładem skomplikowanych określeń wywodzących się z terminologii technicznej i naukowej, jak również z wojskowym oraz lotniczym slangiem. **Niektóre zdania napisane zostały tak ciężkim językiem, że trzeba je czytać dwa, lub trzy razy, aby domyśleć się, co autor miał na myśli.** Traci na tym nieco atmosfera gry, ponieważ emocje szybko opadają, kiedy głowisz się nad tekstem.

W trakcie wykonywania misji wszelkie rozmowy między pilotami prowadzone są oczywiście w języku polskim. Trzeba przyznać, że pomaga to w utrzymaniu klimatu walki powietrznej. Piloci krzyczą, ostrzegają się nawzajem o zagrożeniach i reagują na wydawane polecenia. Gdy podczas kosmicznych bojów robi się niebezpiecznie, spokojne komunikaty przeradzają się w stanowcze, a czasem nawet paniczne okrzyki. Tutaj też znaleźć można kilka potknięć, np. czasami wśród tego zgiełku nie słychać dialogów. Ogólnie jednak nie jest źle.

Niestety, wspomniane wcześniej błędy obniżają wartość dzieła. Poza tym, polska edycja FREESPACE 2 miała się ukazać jeszcze w listopadzie, a tymczasem jest już maj.

Jeśli uważasz, że pilotowanie statku kosmicznego jest łatwe, jesteś w błędzie



Taki widok oznacza jedno. Przeciwnik pożegnał się ze statkiem i nie tylko...



Czasami trudno się zorientować, kto jest wrogiem, a kto nie...

PC | PSX | N64 | DC | PL

Freespace 2
Symulator Statku Kosmicznego

79 zł | Interplay/CD Projekt | 1-2 graczy

- Min: Pentium 200, 32 MB RAM, akcelerator 3D, Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 8 MB akcelerator 3D

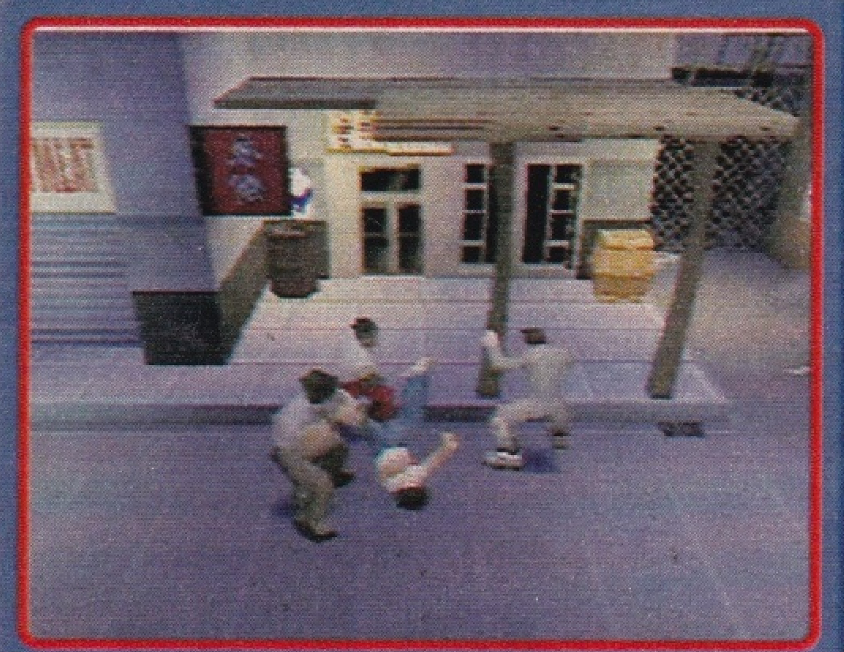
Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4

Ciekawa i oryginalna fabuła, polskie tłumaczenie, bardzo ładna grafika

Błędy językowe w tłumaczeniu, brak niektórych dialogów

Interesujący symulator kosmiczny. Szkoda, że polska wersja językowa pojawiła się tak późno... 4

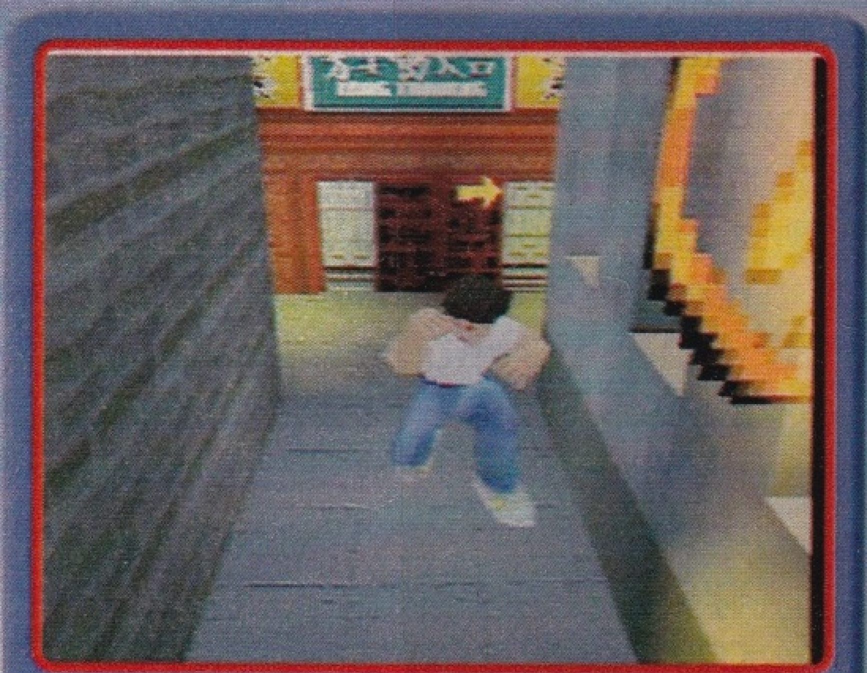
Tekst: Leszek „LMK” Kujawski



Trzech na jednego? Nieładnie... Ale nie martw się, twój bohater i tak wygra!

JACKIE CHAN STUNTMASTER

„Kaskader Jackie Chan” to bijatyka połączona z platformówką. Gra nie ogranicza się bynajmniej do serii pojedynków na arenie, lecz posiada nawet jakąś fabułę



Takie ciasne zaułki w chińskiej dzielnicy bywają bardzo niebezpieczne

Otóż sędziwy wujek Jackiego został porwany przez bezlitosnych gangsterów z Chinatown. Jak łatwo się domyślić, niesamowity Jackie rusza w pościg. Żeby historia była nieco bardziej skomplikowana, pojawia się jeszcze tajemnicza paczka, która miała trafić do klasztoru Shaolin, ale również wpadła w ręce bandziorów.

JACKIE CHAN STUNTMASTER to gra dynamiczna, widowiskowa i pełna humoru, jakże charakterystycznego dla filmów z tym skośnookim mistrzem kung – fu. Jak zwykle ostatnimi czasy, wykorzystano technikę motion capture. Dzięki temu mały komputerowy ludek zachowuje się, skacze i kopie jak prawdziwy mistrz. **Do dyspozycji masz wiele zestawów ciosów, uderzeń, kopnięć, kopnięć z obrotu, kopnięć z podskoku i kombinacji wszystkich powyższych. Można również wykonać klasyczne wejście po ścianie, aby wylądować tuż za plecami przeciwnika czy też walczyć w popisowym stylu wielkiego Chana, czyli w stylu „pijanego mistrza”.** Ponadto twój bohater może na bieżąco improwizować i walczyć wszelkiego rodzaju przedmiotami, jak chociażby... patelnią. Walki są tu dynamiczne i bardzo efektowne ale za to bazkrwawe. Dlatego też grę można polecić i młodszym miłośnikom PlayStation, fanom „salonowych” platformówek i filmów z – jak zwykle niesamowitym – Jackie Chanem. **Denerwująca jest tylko platformowa część gry – skakanie ze skrzynki na skrzynkę, z dachu na dach. Jak raz się nie uda, to należy wszystko zaczynać od początku.** Ale na tym polega urok zrecznościówek... Nastrój poprawi ci natomiast wspomniany już klasyczny humor w stylu „zabili go i uciekł”. Niepokonany bohater jest niestety strasznym pechowcem. Co i rusz spada mu na głowę jakaś paczka, potrąca go ciężarówka, a popisowy numer z kopnięciem, które powala dziesięciu złych facetów na raz, na ogół kończy się potknięciem. I tak, niepokonany Jackie ląduje twarzą w kałuży.



Co mi zrobicie, gdy mnie złapiecie? Ciekawe, jak tu wejdziecie...



To ptak? Samolot czy Superman? Nie, to Jackie skacze z dachu...

PC | PSX | N64 | DC | A

Jackie Chan Stuntmaster
Kopana Akcja

199 zł | Midway / Sony | 1-2 graczy

- Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

Grafika i ruchy niepokonanego Jackie Chana są... lepsze niż w naturze

Część zręcznościowo-platformowa jest momentami denerwująca...

Prawdziwa gratka dla miłośników filmów karate. Zwłaszcza tych z Hong Kongu... 4

Tekst: Maciej Jurewicz

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę UEFA EURO 2000! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Ile drużyn startuje w finałach EURO 2000?

UEFA EURO 2000

Już niedługo zaczną się finały Euro 2000. Ty jednak już dziś możesz przekonać się, kto je wygra...



Nie upilnowany napastnik – zaraz będzie gol

UEFA EURO 2000 można śmiało nazwać następcą FIFA 2000. Wygląda dokładnie tak samo, tylko... jest pod każdym względem lepsza. Pierwszy plus, to znacznie poprawiona szata graficzna. Zawodnicy dużo bardziej przypominają tych naprawdę występujących na boisku, choć oczywiście do ideału im jeszcze daleko. Także animacje ich ruchów są zdecydowanie bardziej płynnie i naturalne. Usprawniono również zmianę kamer, z których obserwujesz akcję na boisku, oraz wprowadzono dużo większą swobodę w ustawianiu ich parametrów.

Zadbano także o uprzyjemniające grę drobiazgi. Wzrosła liczba opcji pozwalających dostosować mecz do własnych oczekiwań. Możesz zdecydować o jakiej porze dnia i roku chcesz rozgrywać spotkanie oraz na jakim stadionie odbędzie się mecz. Nie zabrakło oczywiście opcji wpływających na realizm gry, takich jak: kartki, spalone, kontuzje czy zmęczenie zawodników. Poszerzono także liczbę możliwych do wyboru czasów trwania spotkania. Teraz możesz grać nawet 90 prawdziwych minut, co pozwoli ci na zdobycie trzycyfrowego (a może i czterocyfrowego) wyniku.

W EURO 2000 znacznie rozbudowano możliwości zmiany wyglądu piłkarzy. Modyfikować można nawet takie szczegóły, jak kształt oczu czy ust, kolor włosów lub fryzurę. To jednak nie wszystko – możesz wpływać na umiejętności wybranego zawodnika oraz oczywiście zmienić jego imię i nazwisko. Te rozwiązania pozwalają w łatwy sposób zaktualizować skład reprezentacji lub też stworzyć własną niepokonaną jedenastkę.

Jednak nawet najlepszy skład to nie wszystko – niezbędny jest jeszcze plan gry. Wybór początkowego składu oraz ustawienia drużyny jest w EURO 2000 dość rozbudowany, a jednocześnie niezwykle prosty w obsłudze. Do wyboru są wszystkie standardowe ustawienia, można też modyfikować agresywność gry całego zespołu lub poszczególnych formacji, np. ataku. Nie zabrakło nawet takich elementów jak wybór rodzaju obrony: każdy swego,



Tyle ciężkiej pracy, tylko po to, żeby potrzymać w dłoniach kawałek metalu

Ze słabym bramkarzem nawet nie masz po co startować



Co za piękny strzał – w samo okienko. Jednak tym razem bramkarz był dobrze ustawiony i nie dał się zaskoczyć





Tym razem bramki nie będzie – obrońca zdążył ze wślizgiem. Ciekawe czy sędzia uzna to wejście za faul





Zdobyte bramki możesz obejrzeć w powtórkach i to w wielu ujęciach

strefowa, pressing. Dzięki zastosowaniu kolorowych oznaczeń od razu widać, czy obrońca nie gra przypadkiem w ataku. Z kolei ikonki na pierwszy rzut oka pozwalają określić, w jakiej kondycji znajdują się twoi zawodnicy. Te rozwiązania sprawiają, że wcielenie się w trenera drużyny nie nastręcza żadnych trudności, a pełnienie jego funkcji zwiększa atrakcyjność zabawy.

Korzystne zmiany nie ominęły także tzw. zagrań umówionych. Każdy stały fragment gry możesz rozegrać na kilka lub nawet kilkanaście sposobów. Niestety, w każdym meczu do wyboru są jedynie trzy wybrane wcześniej schematy dla każdego z zagrań.

Inną wadą EURO 2000 jest brak radaru. Utrudnia to orientację w sytuacji na boisku i czasami trzeba zagrać „na ślepo". Na szczęście dzięki odpowiednim ustawieniom kamery można znacznie zwiększyć widziany obszar boiska, co nieco rekompensuje to utrudnienie.

Dużym plusem jest wyższa inteligencja komputerowych piłkarzy. Grają oni znacznie dynamiczniej, często z pierwszej piłki, nie jest to chaotyczna kopanina, lecz zaplanowany atak. Potrafią także zasłaniać piłkę ciałem czy przeskoczyć nad atakującym wślizgiem obrońcą.

Ciekawą nowością jest możliwość rozgrywania spotkań do „złotej bramki". Mecz wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza zdobędzie wymaganą liczbę goli – najciekawsze są oczywiście mecze do pierwszego celnego strzału. O losach spotkania może wtedy zaważyć jedna udana akcja, co zmusza do bardzo uważnej gry w obronie i jest przy okazji doskonałym treningiem.

Ta rozgrywka oraz mecze towarzyskie, to oczywiście jedynie uatrakcyjnienie startu w EURO 2000. Rywalizację o najważniejszy tytuł mistrzowski możesz zacząć od samego początku, czyli eliminacji, albo też od razu wystartować w ćwierć- lub półfinałach. Skład grup eliminacyjnych oraz rozstawienie drużyn w finałach możesz losować tak długo, aż uzyskasz zadowalający cię wynik. Dzięki temu można np. umieścić najgroźniejszych rywali w jednej grupie, co zwiększy twoje szanse na awans.

Dzięki wszystkim powyższym udogodnieniom zabawa jest jeszcze przyjemniejsza niż w FIFA 2000. EURO 2000 jest pozycją obowiązkową dla każdego miłośnika komputerowej piłki nożnej. Z kolei gracze dopiero zaczynający zabawę z tego typu grami powinni zacząć właśnie od niej. Bardzo rozbudowana opcja treningowa pozwala łatwo i szybko opanować wszystkie rodzaje zagrań, co znakomicie ułatwia start w piłkarskich zmaganiach.





Po takim zagraniu możesz jedynie liczyć na czerwoną kartkę

PC | PSX | N64 | DC | A

UEFA Euro 2000
Doskonały Football

109 zł	EA Sports / IM Group	1-20 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 80 MB HD
Zal.: Pentium 200, 64 MB RAM, 350 MB HD, 8 MB Akcelerator 3D

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 6

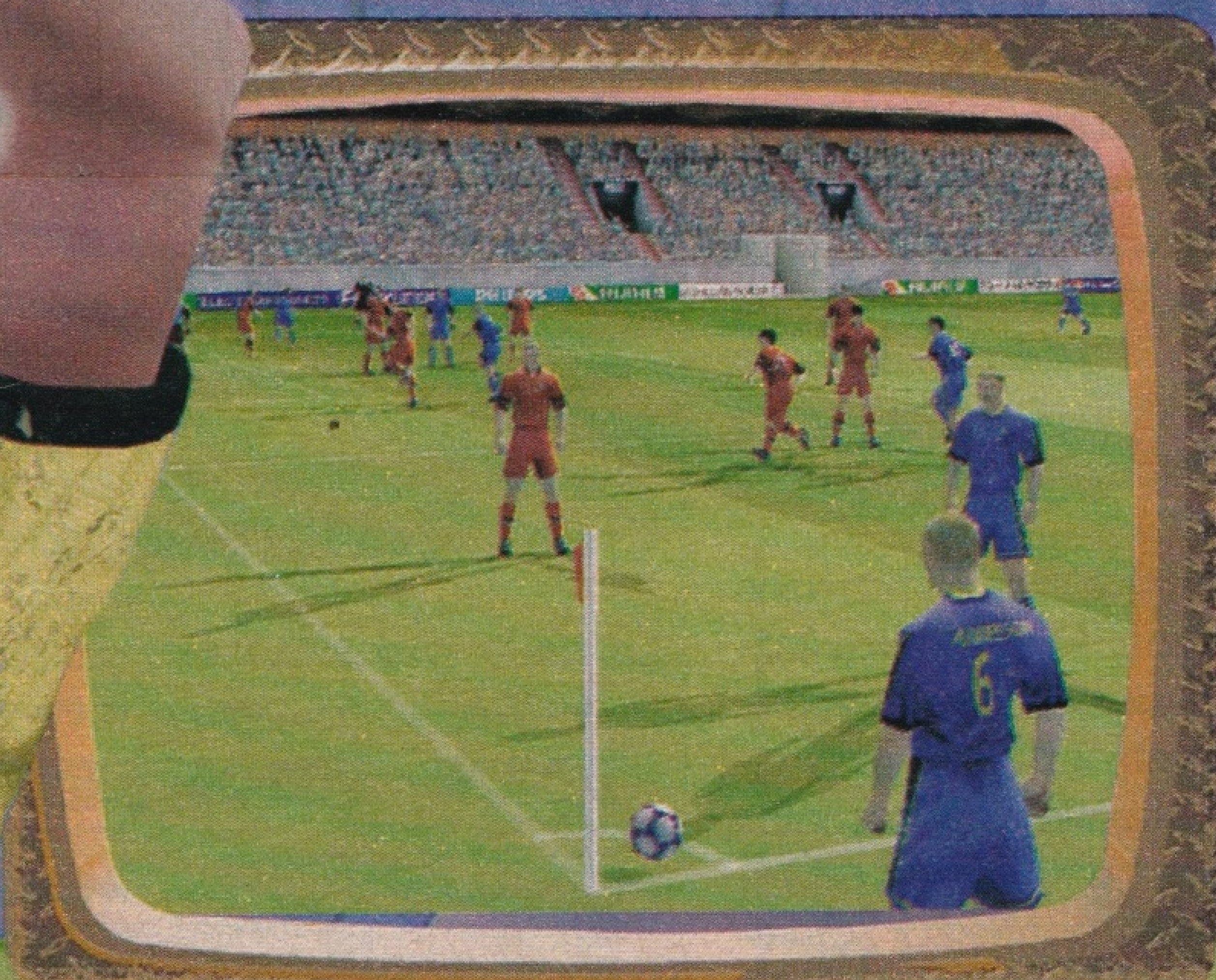
Świetna grafika, wysokie umiejętności komputerowych rywali

Brak radaru utrudnia planowanie akcji

Kolejna rewelacyjna piłka nożna z EA Sports. Po prostu musisz w nią zagrać — 6

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Piękny rzut i gola tym razem nie będzie. Szkoda, w końcu to ty strzelałeś



Opanowanie stałych fragmentów gry ułatwi ci zdobywanie bramek



Strona nie jest zbyt rozbudowana. Poza obrazkami z gry i filmem z kręcenia reklamy niewiele tam znajdziesz

TEST

SYPHON FILTER 2™

Gabe Logan powrócił. Tak, ta wiadomość jest już wystarczająco wstrząsająca. To jednak dopiero początek prawdziwych kłopotów...



Lepiej nie wychylać się zza transportera... Licho nie śpi!



Chwilami Gabe ma do przebycia bardzo ryzykowną drogę...



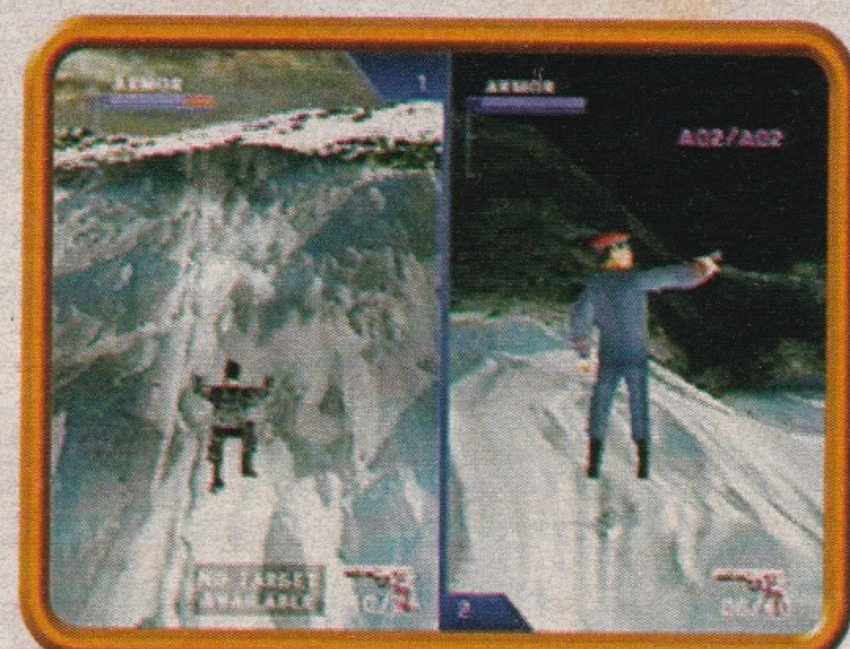
Nie wiesz co zrobić? Pomogą ci pojawiające się w grze podpowiedzi

Szykuje się ostra jazda. Ta zdesperowana dwójka potrafi być groźna

SYPHON FILTER 2 to mocna gra akcji. Pokierujesz losami agenta Gabriela Logana i jego koleżanki po fachu, Lian Xing (tak, tym razem Lian pojawia się osobiście). Akcja rozpoczyna się dokładnie w tym miejscu, gdzie zakończyła się pierwsza część. Agenci zostają zaatakowani na lotnisku w Kazachstanie przez zamaskowanych żołnierzy. **Napastnicy porywają nieprzytomną Lian i... to jest ich największy błąd. Rozwścieczony Gabe rusza w pościg.** Niestety, wkrótce okazuje się, że rodzima Agencja wyrzekła się swoich najlepszych ludzi i, co gorsza, wydała na nich wyrok śmierci. Gabriel i pani Xing zostali uznani za międzynarodowych terrorystów. Ścigać ich więc będzie policja i wojsko. Bohatera w SYPHON FILTER 2 widzisz z perspektywy trzeciej osoby lub pierwszej w trybie snajperskim. Najważniejszym elementem gier tego typu jest oczywiście strzelanie. Twój arsenał w tej części nieco się powiększył. Oprócz pistoletu 9mm, śrutówki, karabinu szturmowego M16, granatów i karabinku snajperskiego masz do dyspozycji także klasyczny nóż, kuszę, miotacz płomieni i granatnik. Wybór broni jest bardzo ważnym elementem gry. W niektórych misjach musisz działać skrycie i usuwać przeciwników po cichu.

Dużym atutem SYPHON FILTER 2 jest system rozliczania obrażeń i brak tak zwanych punktów życia. Jak to możliwe? Twórcy Syphon Filter wyszli z założenia, że ich gra ma jak najlepiej odwzorowywać filmy akcji. Wszystkie strzelaniny pokazane są w sposób iście hollywoodzki. Zamiast stałej liczby punktów życia, które bohater traci, a następnie odzyskuje, korzystając z apteczek – zastosowano tu zupełnie inny pomysł. Żywotność bohatera jest określona tylko na sceny walki. Jeśli uda ci się wyjść cało ze strzelaniny w następnej występujesz już w pełni sił. Nie sądź jednak, że przez to gra staje się łatwiejsza. Zadania są trudne, wymagają myślenia, refleksu, celności i... odrobiny szczęścia. Jeśli ci go zabraknie, nie martw się. **W SF 2 zastosowano nowy system zapisywania gry – „punkty kontrolne". Jeśli bohater zginie, zaczynasz grę w ostatnim punkcie.** Rozwiązanie jest proste i dzięki niemu gra nie jest tak frustrująca, jak jej poprzedniczka. Misje są bardzo różnorodne i składają się na ponad 20 etapów, odbędziesz np. podróż do Moskwy.

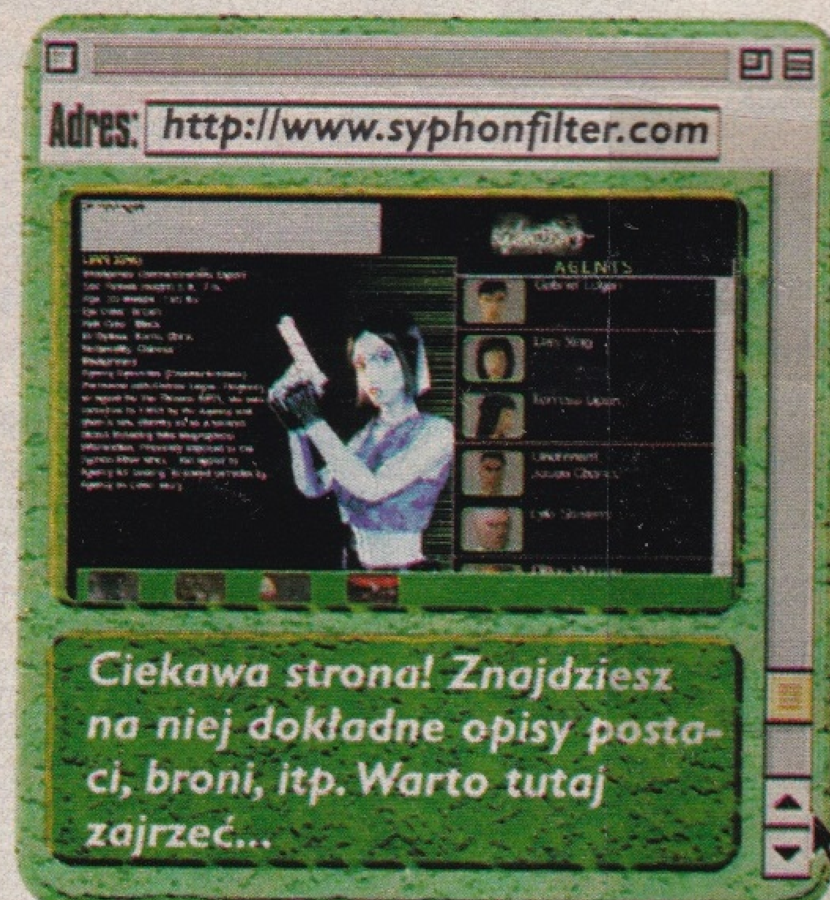
Gra została świetnie przygotowana od strony graficznej. Miejsca akcji każdej misji są doskonale dopracowane. Ruch postaci płynny i bardzo naturalny, a to dzięki niezawodnej technice „pochwycenia ruchu" (motion capture). Wymiana ognia pomiędzy żołnierzami robi naprawdę wrażenie. Świst kul, dziury w ścianach i sypiące się łuski, – wszystko co najlepsze dla miłośników konkretnej akcji.



Wielki wyścig. Kto wygra – amerykański komandos, czy Rosjanin?



Uważaj na plecy! Twoja bohaterka właśnie wpadła w tarapaty



Ciekawa strona! Znajdziesz na niej dokładne opisy postaci, broni, itp. Warto tutaj zajrzeć...



Co z tego, że wróg jest daleko? Dla snajpera to nic trudnego!

PC	**PSX**	N64	DC	A

Syphon Filter 2
Mocna Akcja

199 zł	Eidetic Inc. / Sony	1-2 graczy

• Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

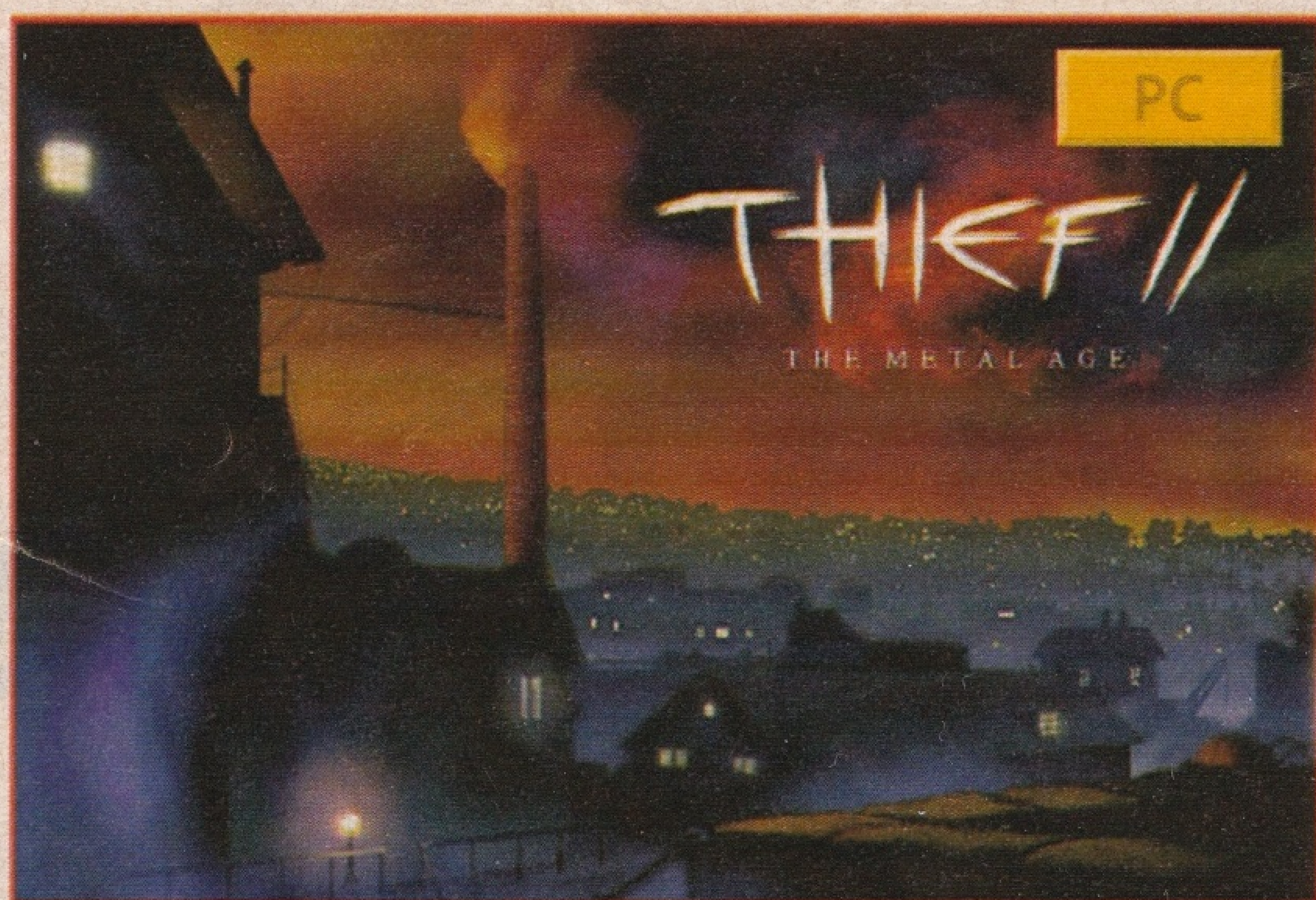
Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4

☺ Konkretna, dynamiczna akcja przypominająca dobry film sensacyjny
☹ Wysoki poziom trudności, powolny w obsłudze tryb strzału snajperskiego

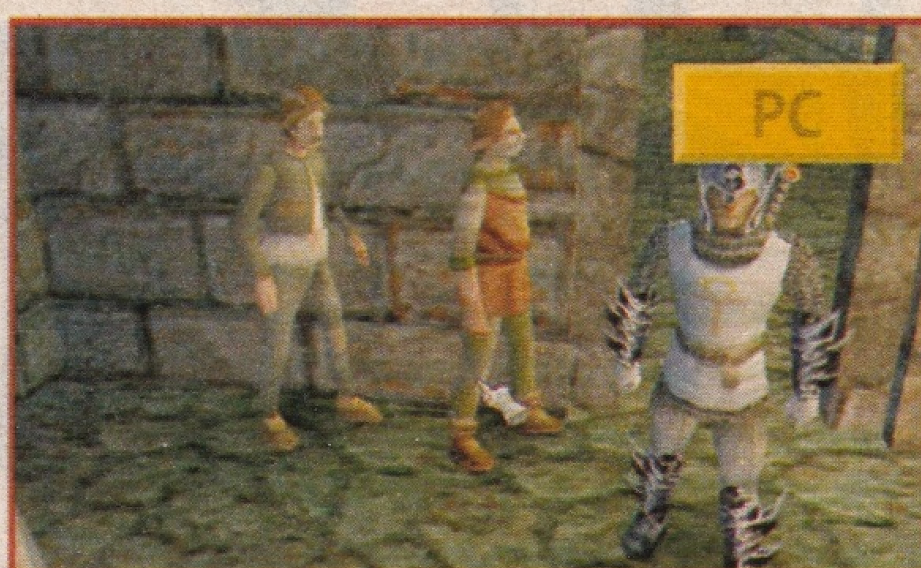
Ta gra jest jak dobry hollywoodzki film sensacyjny. No i oczywiście dobro zwycięża... **4**

Tekst: Maciej Jurewicz

...SZYBKA POMOC



THIEF 2 – The Metal Age cz.2 S.28
Posłuchajcie ostatniej części opowieści o pewnym złodzieju...



ULTIMA IX S.30
Niesamowite przygody w magicznym świecie



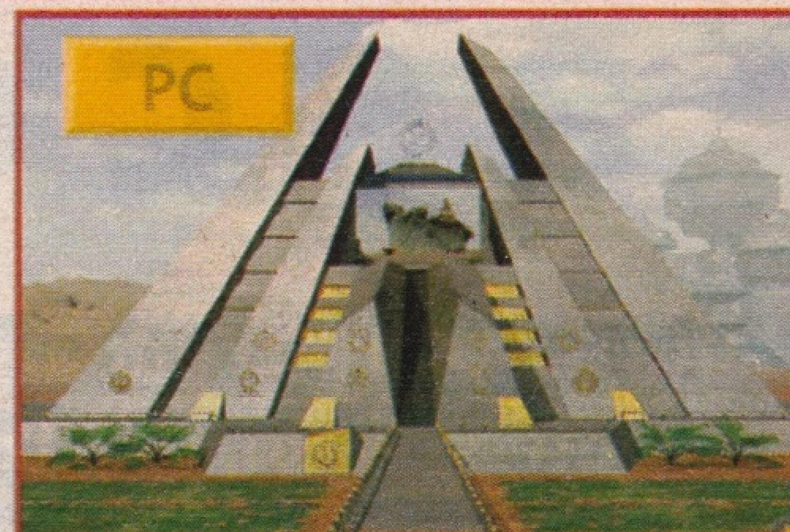
C&C: FIRESTORM CZ.2 S.38
Finałowa rozgrywka NOD z GDI



TACHYON THE FRINGE S.42
Daleko w odległej przestrzeni...



SEVEN KINGDOMS 2 S.42
Zamki, zamki, zamki... I siedem królestw!



SID MEIER'S ALPHA... S.42
Cywilizacja w przyszłości

KODY DLA PLAYSTATION

syphon filter 2

HARD MODE:
W menu głównym wybierz **One Player** i wciśnij jednocześnie:

▢◯ L1 R2 Select ↑ⓧ

ZAKOŃCZENIE MISJI:
Zatrzymaj grę, wybierz **Map** i wciśnij jednocześnie:

→ L2 R2◯▢ⓧ

Teraz wybierz z menu opcję **Cheats**

SUPER AGENT:
Zatrzymaj grę, wybierz **Weaponry** i wciśnij jednocześnie:

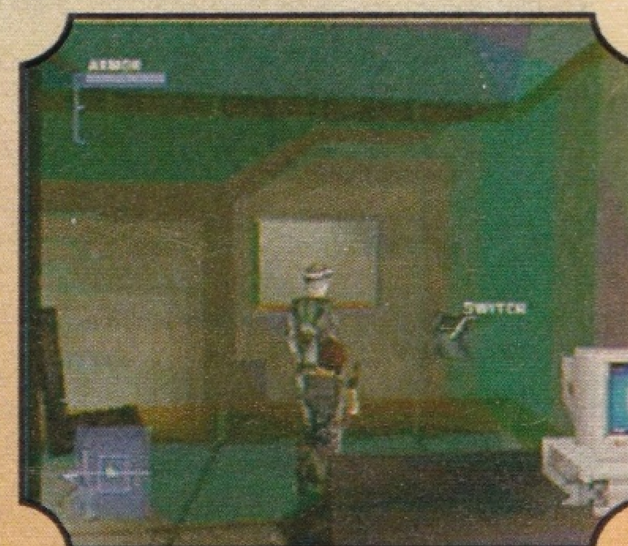
Select L2 ◯▢ⓧ

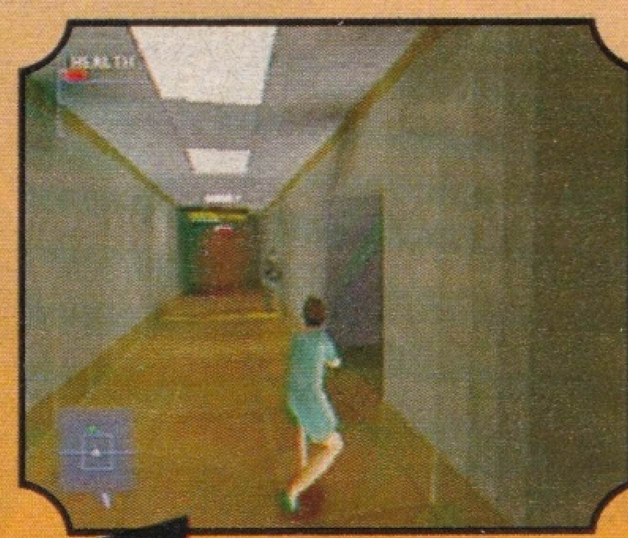
Teraz wybierz z menu opcję **Cheats**

NIESPODZIANKA:
Zatrzymaj grę, wybierz **Briefing** i wciśnij jednocześnie:

→ L1 R2 ◯ⓧ

Teraz wybierz opcję **Cheats**







Ultima ascension IX cz. 1

Ultima IX to trudna gra, której ukończenie zajmie ci wiele godzin, spędzonych na walkach oraz rozwiązywaniu problemów. Na pewno jednak lubisz skomplikowane wyzwania i chętnie wybierzesz się na wędrówkę po Britanni. W tej podróży przyda ci się ten poradnik, w którym znajdziesz wiele wskazówek



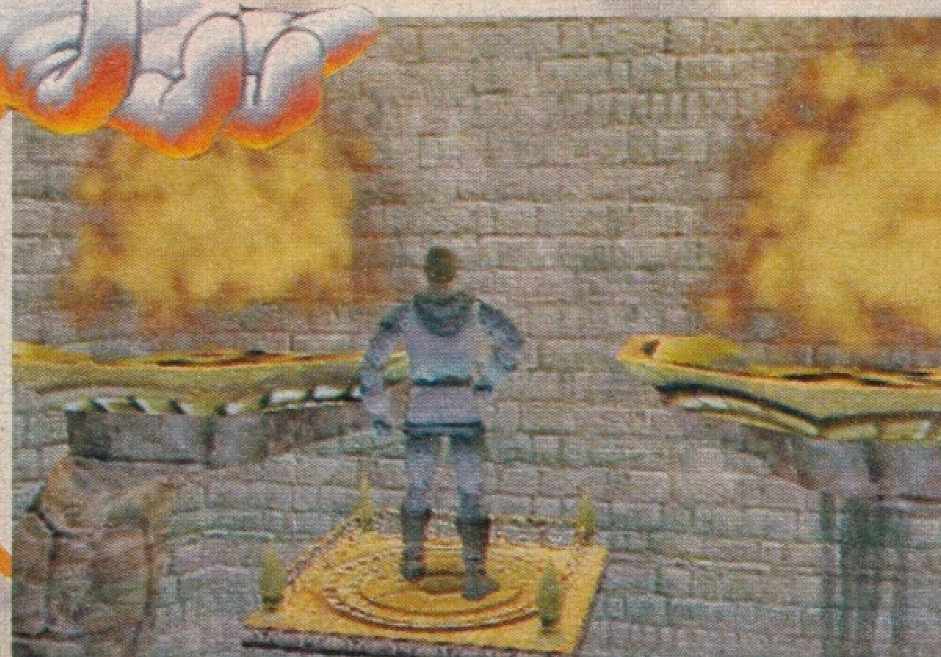


1. Ziemia

Ziemia to nic innego jak poziom treningowy, na którym poznasz podstawowe umiejętności występujące w grze. Nauczysz się walczyć, strzelać z łuku, odnajdywać przedmioty, pływać, wspinać się itp. Gdy uznasz, że umiesz już wszystko, udaj się do bramy głównej i idź ścieżką. W pewnym momencie dotrzesz do obozowiska Cyganki. Porozmawiaj z nią, a dowiesz się czegoś na temat nowego zadania. Weźmiesz udział w teście, który określi, w jakiego bohatera powinieneś się wcielić, wędrując po Britanni. Spójrz na tabelkę, aby dowiedzieć się czegoś więcej o twoim herosie. Udaj się teraz do wskazanego przez Cygankę portalu i pokonaj swojego pierwszego przeciwnika. Przejdź przez portal, by znaleźć się w Britanni.



Czasami zadania są tak trudne, że trzeba oddać się medytacji. Sposób dobry, jak każdy inny



2. Wieża Stonegate

Przytomność odzyskasz w starej wieży Stonegate. Cyganka przekaże ci kilka wskazówek. Weź z kufra wszystkie rzeczy, jakie znajdziesz. Ważne jest, abyś w dalszej części gry przeszukiwał każdą napotkaną skrzynię, czy szafkę. Możesz w nich znaleźć wiele



przydatnych rzeczy. Zejdź schodami na dół i odnajdź księgę zaklęć. Na razie będziesz mógł posługiwać się jedynie podstawowymi czarami. Wyjście będzie ci blokować pole siłowe, użyj więc czaru Ignite na pochodni, a przeszkoda zniknie. Idź dalej, a dojdziesz do niewielkiego pomieszczenia. Rozejrzyj się po półkach; na jednej będzie dźwignia oraz wielki szczur. Załatwisz go czarem Stone. Teraz wskocz na półkę i przesuń dźwignię. Wyjdź przez otwarte wrota i użyj czaru Gust na wazie za kratą. Zjedź windą na dół. Musisz osuszyć zbiornik wodny i przedostać się na drugą stronę. Tam zejdziesz po schodach na dół. Teraz czeka cię trudna przeszkoda. Znajdziesz się w korytarzu, na końcu którego są dwie czary z ogniem, a pośrodku pomnik strzelca. Czarem Douse gaś kafel po kaflu i przedostań się do pomnika. Ugaś płomienie i wyjdź z korytarza. Powinieneś dostać się do teleportera, ale nim to zrobisz, będziesz musiał jeszcze zabić potwora. Bądź czujny, gdyż najpierw będzie próbować cię zagadać...

3. Zamek Lorda



Odszukaj Lorda i pogadaj z nim. Gdy zapyta cię, czy pomożesz mu uratować krainę – zgódź się. Teraz poznaj zamek. Odnajdź stołówkę i posil się, zwiedź pracownię magów. Jeśli czujesz się słaby w walce, udaj się do labiryntu opanowanego przez gigantyczne szczury. Możesz sobie na nich poćwiczyć umiejętności bitewne. Postaraj się dotrzeć do fontanny w centrum labiryntu, a znajdziesz magiczny miecz. Udaj się teraz do miasta i zapoznaj się z mieszkańcami. Staraj się zapamiętać, gdzie znajdują się poszczególne osoby. W mieście odnajdziesz też fontannę z leczniczą wodą. Kiedy uznasz, że znasz już miasto, możesz udać się do Shrine of Compassion. Po drodze spotkasz ducha dawnego przyjaciela, który wyjaśni ci parę sekretów związanych z Britanią. Twoim zadaniem będzie oczyszczenie kapliczki. Musisz odnaleźć Glyph & Sigil of Compassion i umieścić je na kapliczce.



4. Paws

Udaj się do Paws. Po drodze porozmawiaj ze ślepcem. Ogólnie stosuj zasadę, że z każdą napotkaną postacią należy spróbować nawiązać kontakt. Idąc dalej, dotrzesz do niewielkiej farmy, którą właśnie pochłania pożar. Użyj wiadra z wodą, aby utorować sobie drogę przez płomienie do uwięzionego chłopca. Potem wyrusz na ratunek jego matce. Udaj się we wskazanym kierunku i odnajdź dźwignię, która otworzy ci wrota do przejścia w góry. Teraz czeka cię walka z niewielką grupą bandytów. Zabij wszystkich i uwolnij kobietę. Odszukaj też dziennik herszta bandy i przeczytaj go. Przejdź przez most do jaskini bandytów. Uważaj na strzegące jej wilki. W jaskini znajduje się wiele kosztowności. Idąc dalej powinieneś odnaleźć wejście do drugiej jaskini z kolejną porcją świecidełek. Idź do Paws. Tam czai się wielki goblin, który żąda opłaty za przepuszczenie cię na drugą stronę. Potworek jest głupi, więc oszukasz go bez większych trudności. Paws nie jest przyjemnym miejscem, pełno tam zdradzieckich ścieżek (bagna) i czających się w ciemnościach bestii. Musisz więc bardzo ostrożnie poruszać się po tym terenie. Znajdź dom Belli i przyjmij kolejne zadanie. Wróć do miasta i pogadaj z Nimrodem. Wyjaśni ci on na czym polega problem Belli. Wróć do Paws i wykradnij goblinowi przedmiot, a następnie zamontuj go we wskazanym przez Bellę miejscu. Jeśli chcesz, możesz tutaj uzupełnić zapasy świeżej wody.







5. Kłopoty z kamykami Kirana

Udając się do Despise, wstąp do napotkanego domu. Zabierz łuk. Teraz udaj się do miejscowości. Przy fontannie skręć i miń dwie beczki. Idź dalej, aż zobaczysz dźwignię. Użyj jej. Udaj się do stróżówki. Spotkasz tam dwóch więźniów; wyjmij ze skrzyni klucz i uwolnij ich. Usłyszysz teraz opowieść o tajemniczej misji poszukiwaczy przygód oraz garść wskazówek, jak poruszać się po lochach i jak walczyć z napotkanymi bestiami. Obok jednej z cel będą zamknięte drzwi, użyj więc czaru zapalenia na pochodni, a drzwi staną otworem. Teraz musisz skakać po występach zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dostań się na najwyższy filar i wciśnij guzik, by otworzyć wrota. Przesuń dźwignię i wejdź do pomieszczenia z ołtarzem. Postaw na ołtarzu wiadro wody. W ten sposób otworzysz drzwi do kolejnej części lochów.

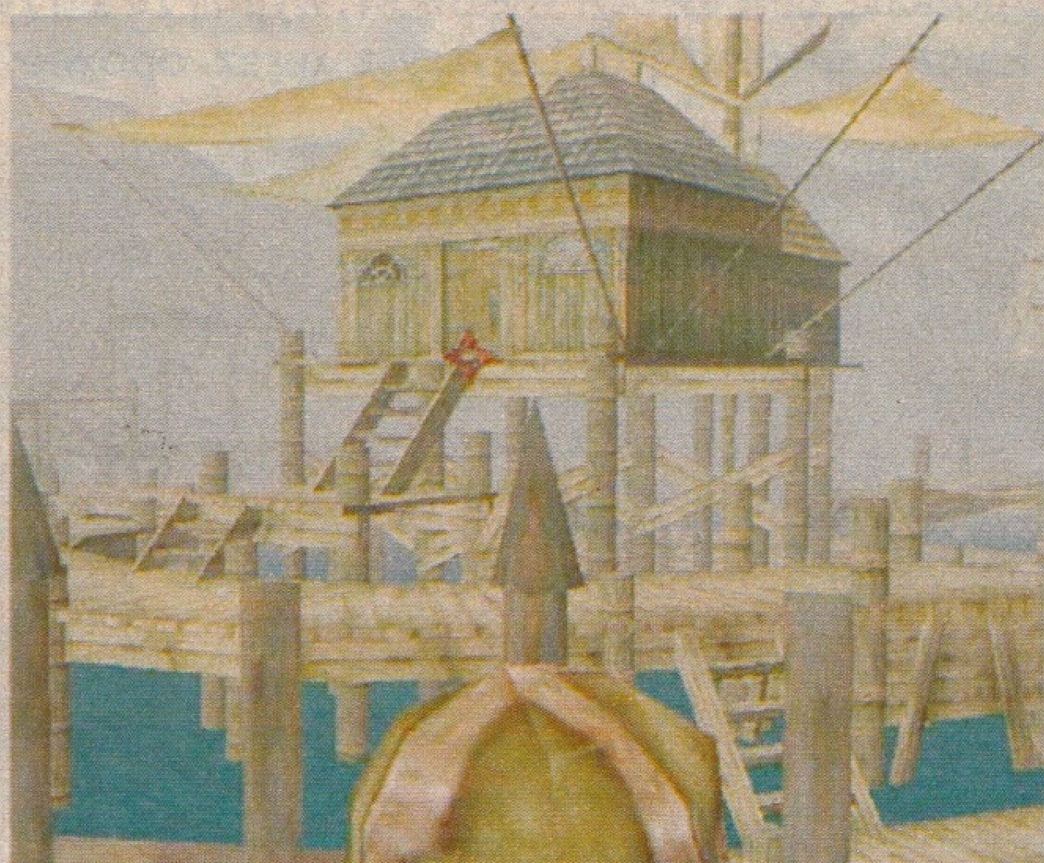




Idź do sali treningowej. Dotknij wiszącej na ścianie tarczy, a otworzy się wejście do tajemnego pomieszczenia – pozbieraj wszystko, co tam znajdziesz. Wróć do sali i otwórz dźwignią wyjście. Odnajdziesz zwłoki jednego z towarzyszy uwolnionych więźniów. Przy ciele będą kolejne wskazówki na temat Kiran Stone. Przejdź do następnego pomieszczenia i jeśli nie masz łuku, to odnajdź skrzynię i poszperaj w niej. W środku „gniazda"



znajdziesz klucz otwierający drzwi. Aby wydostać się z pomieszczenia, musisz trafić z łuku w obiekt nad drzwiami. Otwórz kluczem skrzynię. Znajdziesz w niej mapę skarbów i pęk kluczy. Teraz odszukaj teleport i użyj go. Znajdziesz się w pomieszczeniu z dźwignią. Gdy ją przesuniesz, pojawi się Kiran Stone. Weź go i wróć do sali. Wciśnij niebieski przycisk. W laboratorium alchemików pozbieraj co się da i użyj dźwigni. Idź otwartym korytarzem i wciśnij przycisk. Udaj się we wskazane miejsce. Odnajdź kolejną stróżówkę i uważaj na zastawione tam pułapki. Przedostań się do świątyni. Zabierz wszystkie znalezione tam przedmioty. Kiedy wyjdziesz z sali, usłyszysz wołanie o użycie dźwigni. Jeśli to zrobisz, uratujesz życie Thaodiusowi, który wpadł w pułapkę zaciskających się ścian. Znajdź teraz wejście do wielkiej jaskini z piedestałami. Na jednym znajduje się książka – przeczytaj ją. Ustaw Kiran Stone odpowiednio według kolorów. Teraz musisz jedynie odnaleźć ostatni kamień! Idź dalej, pokonaj pilnującego wysuszoną fontannę szczura i dostań się do podziemnego jeziora. Ostatni kamień ukryty jest w okolicy wodospadu. Możesz się trochę rozejrzeć, znajduje się tam wiele ciekawych rzeczy, np. bardzo dobry miecz. Kiedy uznasz, że już wszystko zrobiłeś, udaj się do sali z piedestałami i ustaw ostatni kamień. Otrzymasz tarczę Kirana. Wyjdź z podziemi. Raven poinformuje cię, że jej szef chce z tobą pogadać. Najpierw musisz jednak udowodnić, że jesteś godny tego spotkania. Idź do burmistrza miasta, porozmawiaj ze wszystkimi zebranymi. Dowiesz się, że musisz udać się do Paws. Trzeba będzie odbić dziewczynę z rąk goblinów. Idź więc do domostwa potworów i zabij wszystkich. Kiedy przyprowadzisz dziewczę do ojca, otrzymasz Sigil. Teraz możesz w końcu oczyścić ołtarz. Kiedy to uczynisz, szybko wróć do miasta i dogadaj się z magiem, aby nauczył cię nowych zaklęć. Następnie idź do portu i pogadaj z krukiem. Jeśli odpowiednio poprowadzisz rozmowę, zabierze cię on do Buccaneers Den.





6. Buccaneers Den

Pierwsze, co musisz zrobić, to odnaleźć Samheymea i zapytać go o kodeks. Nim ci go udostępni, poprosi o wykonanie niewielkiej przysługi. Problem w tym, że zadanie to musisz wykonać na innej wyspie. Aby dostać się na wyspę New Magincia, musisz odnaleźć bibliotekę, w której jest tajemne przejście. Włącznik, który je otwiera, ukryty jest w jednej z książek. Udaj się teraz do tawerny. Pogadaj z bywalcami gospody o swoim nowym zadaniu, a dowiesz się kilku ciekawostek. Następnie idź do Keagana, miejskiego kartografa, który wskaże ci drogę do wyspy. Okaże się, że istnieje tunel łączący obydwa lądy. Niestety, ktoś rzucił zaklęcie i nie możesz skorzystać z tej drogi, dopóki nie poznasz hasła znoszącego blokadę. Na temat hasła pogadaj ze swoim nowym znajomym – ptaszyskiem. Nie zapomnij jednak o tym, że w Buc's Den jest wiele zadań do wykonania. Wystarczy, że np. odwiedzisz takie osoby jak Katie. Pokręć się po okolicy i wykonaj tyle zadań, ile dasz radę. Dopiero wtedy spokojnie udaj się na wyspę.





7. Wyspa New Magincia

Na wyspie odszukaj Katrinę, starą znajomą i pogadaj z nią. Okaże się, że kapliczka jest niedostępna. Katrina chętnie pomoże ci dotrzeć do kapliczki, ale zażąda w zamian pozbycia się wszystkich wilków i sępów, które zamieszkują tę wyspę. Aby pozbyć się wilków będziesz musiał zabić samicę. Jeśli zaś chodzi o sępy, to musisz odnaleźć i spalić gniazdo. Kiedy wykonasz zadanie, otrzymasz Sigil. Idź na północną część wyspy. Dotrzesz do miejsca, w którym zobaczysz kapliczkę. Wystarczy chwila medytacji, aby znaleźć się w podwodnym mieście.





8. Podwodne miasto Ambrosia



Bardzo szybko zdasz sobie sprawę, że mieście pozostało niewiele czasu. Katastrofa jest nieunikniona, więc musisz się spieszyć. Odnajdź umierającego Wislema, który da ci kryształ (użyj go w sześcianie w pracowni). Jeśli wykonasz wszystko poprawnie, otworzą się drzwi do komnaty królowej. Twoim zadaniem będzie wyniesienie jaja królowej poza miasto i oddanie go w ręce Vasagralem. Dzięki temu rasa Gragoyli nie zginie. Z sześcianem udasz się do pomieszczenia królowej, którą będziesz musiał zabić. Pamiętaj, aby zabrać jajo! Teleport, dzięki któremu uciekaniesz z miasta, zadziała tylko wtedy, gdy będziesz miał przy sobie jajo.

9. Ścieki Hythloth



Ścieki są prostym, składającym się z trzech poziomów labiryntem. Aby zdobyć Glyph of Humility, będziesz musiał odnaleźć kolorową statuę i położyć jej części na odpowiednich piedestałach. Rozejrzyj się, powinieneś znaleźć czarodziejskie buty umożliwiające poruszanie się po bagnach. Przesuń dźwignię w pomieszczeniu z wodą. Idąc otwartym korytarzem dotrzesz w końcu do zielonej statuetki, ukrytej w skrzyni. Użyj dźwigni w żółtym pomieszczeniu. Idź do otwartego korytarza, aż dotrzesz do sali z czerwoną statuą. Nie zapomnij o dźwigni. Idź dalej. W pewnym momencie wpadniesz w pułapkę. Ściany zaczną się zsuwać. Przejdź do końca korytarza i cierpliwie czekaj. Tuż przed tym, jak ściany będą cię miały zmiażdżyć, otworzy się wyjście. Przy odrobinie szczęścia wyjdziesz z opresji bez większych obrażeń. Kiedy dojdziesz do pajęczyny blokującej przejście, zniszcz ją i wskocz do wody. Zanurkuj i przepłyń do dźwigni. Spróbuj dostać się do zielonego piedestału. Nie przejmuj się, kiedy zaczniesz spadać. W końcu będziesz mógł położyć zieloną statuę na zielony piedestał. Wyjdź i odnajdź niebieski piedestał. Umieść niebieską statuę na piedestale w takim samym kolorze i idź dalej ściekami. Dostań się do dźwigni i wydobądź żółtą statuę. Połóż ją na żółtym piedestale. Wskocz do wielkiego zbiornika wody. Zanurkuj w korytarz. Kiedy wypłyniesz po drugiej stronie, odnajdziesz Shrine of Humility. Teraz pozostało jedynie oczyścić kapliczkę. Porozmawiaj z Katriną, a potem postępuj według jej wskazówek. Wróć do Buc's Den i odbierz kodeks. Niestety, wpadniesz w pułapkę zastawioną przez Blackthorna i zostaniesz wywieziony do Dungeon Deceit.

10. Dungeon Deceit

Przytomność odzyskasz w celi więziennej. Po paru chwilach otworzy się tajemne przejście. Dotrzesz do pająka – dotknij go. Staniesz się teraz duchem. Będziesz mógł wszystkiego dotykać, ale nie zdołasz podnieść żadnych przedmiotów. Powróć do celi i otwórz drzwi. Wróć do pająka i dotknij go ponownie. Znów jesteś żywy. Wybiegnij z celi. Czeka cię męcząca trasa. Co jakiś czas będziesz musiał



wracać i dotykać pająka, by móc otworzyć sobie jakieś przejście. Nie zawsze powrót będzie konieczny, zanim więc podejmiesz taką decyzję, zbadaj okolicę i dowiedz się, czy aby na pewno nie masz innego wyjścia. Twoim zadaniem jest dotrzeć bezpiecznie do teleportera i użyć go. Teraz będziesz musiał przedrzeć się przez niewielki labirynt. Większość pułapek i zagadek posiada łatwe rozwiązania. Zazwyczaj ograniczają się one do odnalezienia dźwigni i przedostania się do wyjścia. Będziesz jednak musiał pokonać wiele zręcznościowych pułapek, takich jak skoki nad lawą itp. W końcu jednak dotrzesz do wyjścia.



cdn...

SPECYFIKACJA BOHATERÓW

HONESTY – MAGE
Strength: Weak; Dexterity: Clumsy; Inteligence: Brilliant; Hit Points = 30; Mana = 30; Specjalne zdolności: Great Capacity in Magic; Ekwipunek: Arms of The Magi, Map of Moonglow, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

HONOR – PALADIN
Strength: Strong; Dexterity: Clumsy; Inteligence: Smart; Hit Points = 60; Mana = 25; Specjalne zdolności: Might and Magic Skills are Great; Ekwipunek: Chain Coif, Map of Trinsic, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

COMPASSION – BARD
Strength: Weak; Dexterity: Proficient; Inteligence: Dim; Hit Points = 30; Mana = 15; Specjalne zdolności: Great Learn of Combat Skills; Ekwipunek: Target Bow, 42 Arrows, Map of Paws, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

SPIRITUALITY – RANGER
Strength: Strong; Dexterity: Nimble; Inteligence: Smart; Hit Points = 60; Mana = 20; Specjalne zdolności: Great Knowledge of The Land; Ekwipunek: Sextant, Gold Key, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

HUMILITY – SHEPHERD
Strength: Weak; Dexterity: Clumsy; Inteligence: Dim; Hit Points = 30; Mana = 25; Specjalne zdolności: None; Ekwipunek: Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

VALOR – FIGHTER
Strength: Powerfull; Dexterity: Clumsy; Inteligence: Dim; Hit Points = 90; Mana = 15; Specjalne zdolności: Inflict and Sustain more Damage in Combat; Ekwipunek: Scimitar, Map of Valoria, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

JUSTICE – DRUID
Strength: Weak; Dexterity: Nimble; Inteligence: Smart; Hit Points = 30; Mana = 25; Specjalne zdolności: Great Magic and Combat Skills; Ekwipunek: Gnarled Staff, Map of Yew, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

SACRIFICE – TINKER
Strength: Strong; Dexterity: Nimble; Inteligence: Dim; Hit Points = 60; Mana = 15; Specjalne zdolności: Mastery of Skills and Mastery of Battle are Great; Ekwipunek: Buckler, Map of Minoc, Fireball Scroll, Scroll of Light, black Potion, Bag, Yellow Potion x 2, Orange Potion

Tekst: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

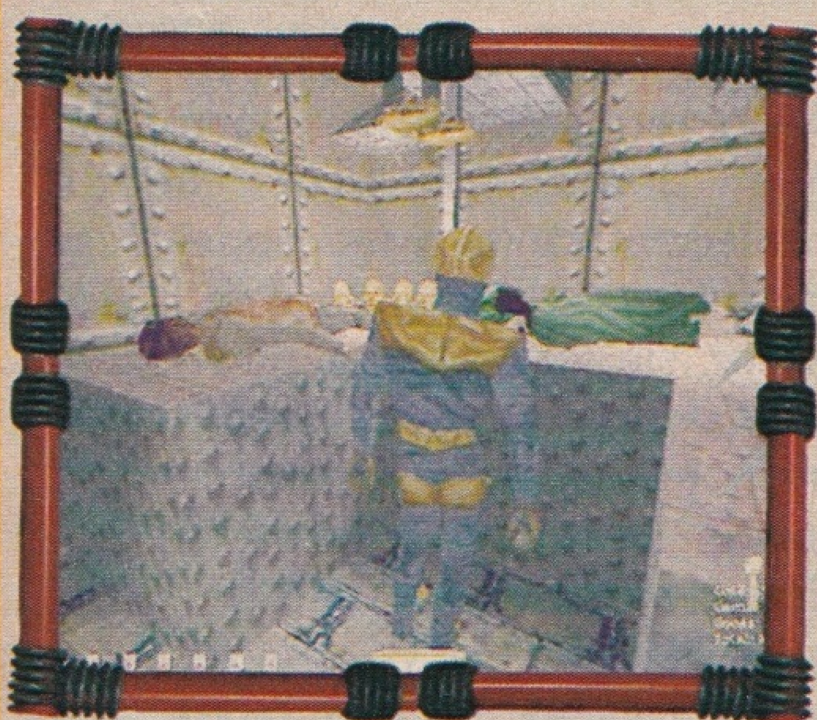
część 2

THIEF II THE METAL AGE

The Metal Age

Oto druga część porad dla Mistrza Złodziei Garreta. Tym razem kolejnych jedenaście misji. Wytrychy przygotowane? Schowałeś się w cieniu? W takim razie ruszaj. Pamiętaj, że „ryzyko" to drugie imię Garretta!

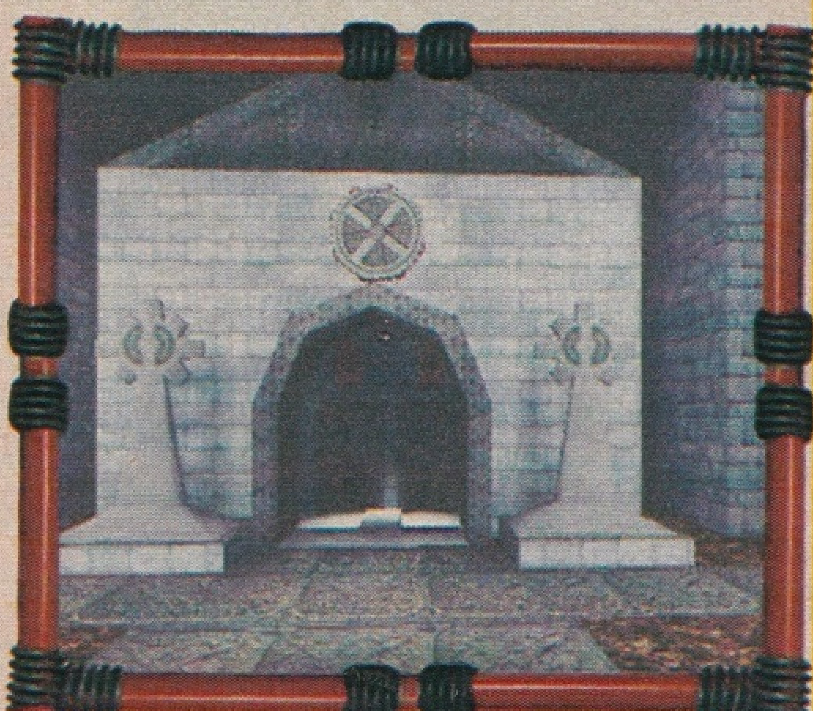
Misja 5 Rozmowa w Katedrze



Chłodnia dla ciał, czy gabinet krioterapii?

Strażnicy tajemnic poinformowali cię, że Szeryf Truart będzie dzisiejszej nocy w Katedrze Mechanistów. Jest tam umówiony na spotkanie z Mistrzem Karrasem. Musisz znaleźć się w pobliżu i podsłuchać ich rozmowę. Do sali, w której się spotkają, raczej się nie dostaniesz. Nie przejmuj się. Wystarczy abyś posiedział i nasłuchiwał przy drzwiach. Kiedy Szeryf opuści katedrę, stanie się dziwna rzecz. Okaże się, że Mistrz Mechanistów nagrał całą rozmowę! Z jego słów wynika, że może być ona bardzo przydatna w dalszych kontaktach z Szeryfem. Tymczasem – dla bezpieczeństwa – nagranie należy zamknąć w skrytce bankowej. Jeśli uda ci się przejąć urządzenie, będziesz mógł wykorzystać je przeciw Truartowi.

Teraz twoim celem jest odnalezienie klucza do owej skrytki. W katedrze znajdziesz dziesiątki różnych kluczy. Właściwy jest za ołtarzem głównej nawy. Najlepiej dostać się tam podziemnymi tunelami. Kiedy wdrapiesz się po schodach do kaplicy, nie ruszaj od razu do ołtarza! Poczekaj chwilę, porozglądaj się, nasłuchuj. Jak widzisz, pomieszczenie jest dobrze pilnowane.



Niby pusto, spokojnie. Gdzie są strażnicy?

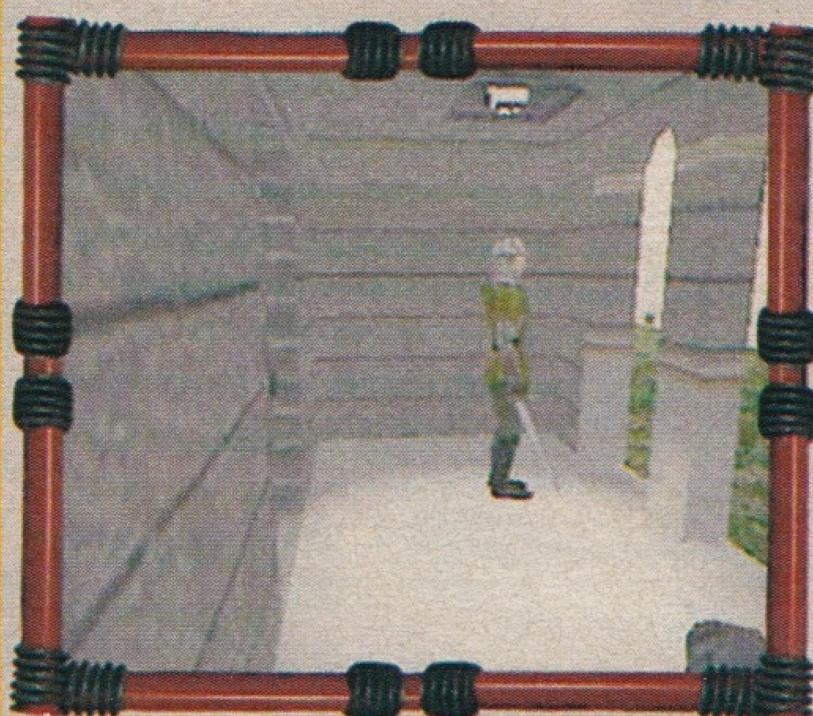
Pozbądź się strażników i poczekaj, aż metalowa bestia skończy obchód. Teraz szybko ukradnij klucz. Wróć do podziemnych korytarzy. Niestety, twoja misja jeszcze się nie kończy. Nie możesz tak po prostu uciec, bo cała sprawa się wyda. Musisz więc zrobić kopię klucza. W tym celu udaj się do warsztatu. Za wielkim piecem znajdziesz tablicę wosku. Wrzuć klucz w wosk i znajdź mały rylec. Wytnij nim wzór, który zabierz ze sobą. Teraz musisz wrócić do głównego ołtarza i odłożyć klucz na miejsce. Kiedy uciekniesz z katedry, misja będzie zakończona.

iejsce. Kiedy uciekniesz z katedry misja będzie zakończon

UWAGA! Wszystkie kładki dookoła katedry wyłożone są metalowymi płytami. Stąpając po nich, robisz straszny hałas. Staraj się poruszać po trawie.

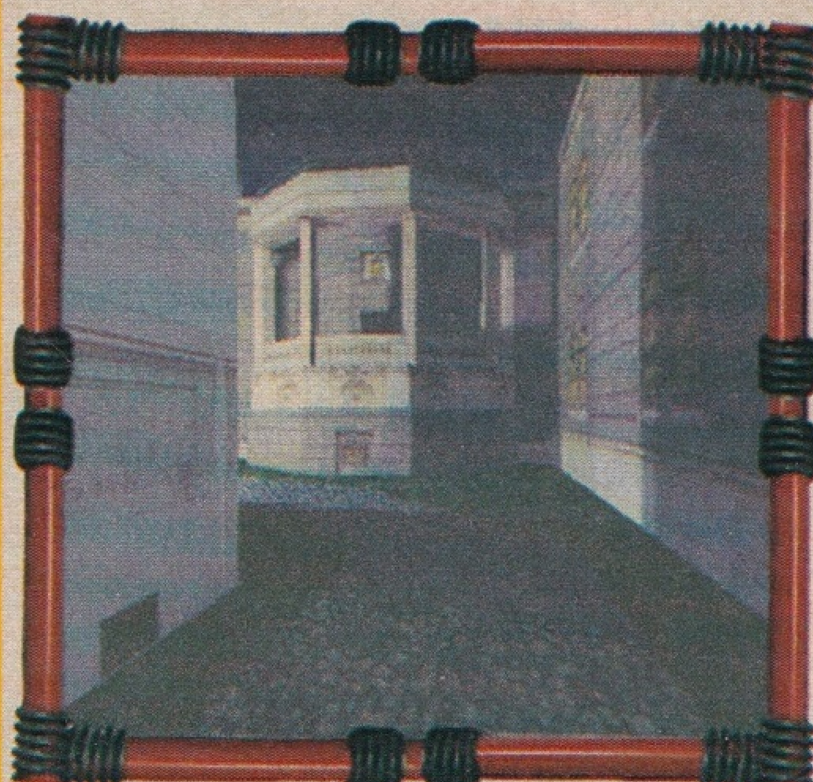
Misja 6 Bank

Rozpoczynasz misję w alejce obok banku. Zanim pomyślisz, jak dostać się do środka, uporaj się z grupami patrolującymi ścieżkę. Pozwól, żeby patrol cię minął. Następnie rusz za strażnikami i po kolei zdziel ich pałką po głowach.



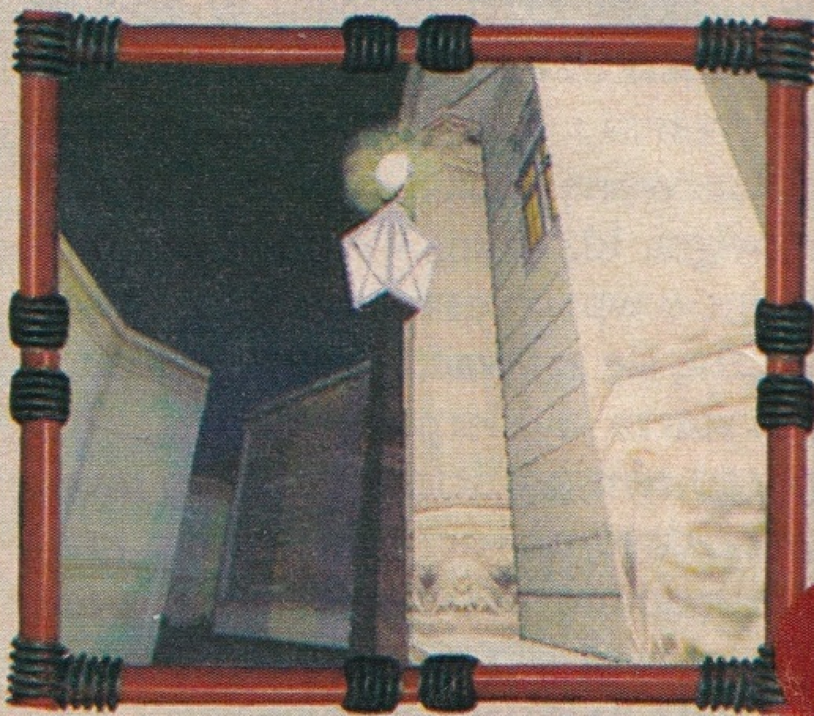
Jesteś odsłonięty, a zatem cała nadzieja w pałce...

Skorzystaj z małego piwnicznego okienka po wschodniej stronie budynku. Otwórz je wytrychami. W piwnicy wybierz węższy korytarz, który zaprowadzi cię do przeszklonego gabinetu. Zanim skierujesz się do sejfu, pomyszkuj trochę po innych pomieszczeniach. Twój problem polega na tym, że musisz zgadnąć, która ze skrytek należy do Mechanistów! Aby się tego dowiedzieć, skieruj się do sali rejestracyjnej. Przejrzyj papiery, a uzyskasz potrzebną informację.



Trzeba szybko przekraść się zaułkami

Gdy już poznasz numer skrytki, możesz zabrać się za sejf. Nie jest to łatwe zadanie. Droga do niego prowadzi przez salę straży albo przez główną halę przyjęć. Pierwsza z nich jest dobrze oświetlona i pełno w niej wartowników. Przechadza się tam też mechaniczna bestia. Pozostaje droga przez główną halę. Niestety, zbyt dużo tu kamer! Nie próbuj nawet, nie prześlizgniesz się. Spójrz natomiast na złoty kabel, który zasila mechaniczne głowy. Pnie się on wysoko w górę. Podążaj za nim aż na trzecie piętro. Tam znajduje się tablica rozdzielcza. Wyłącz kamery i wróć na parter. Droga do sejfu stoi otworem. Uwaga – wąski korytarz w jednym miejscu łączy się z salą strażników. Wejścia do sejfu pilnuje jeszcze jedna kamera, ale na szczęście wyłącznik do niej znajduje się blisko. Teraz możesz



Najciemniej – jak zwykle – jest pod latarnią

podejść do wielkich, okrągłych wrót. Niestety, jeszcze ich nie otworzysz. Potężna metalowa sztaba zagradza przejście.

Wróć do piwnic i idź szerokim korytarzem. Z podziemnego magazynu prowadzi droga oznaczona jako „przejście tylko dla personelu". To właściwy trop. Jest tam patrol mechanicznych pomocników. Spokojnie – można ich ominąć. Korytarze prowadzą do pomieszczenia z niewielkim basenem. W wodzie ukryto strzały. Musisz odnaleźć salę z kamienną posadzką. Pobliskiego holu pilnuje mechaniczna bestia. Uwa-

żaj, w sali zamontowano pułapkę. Pomieszczenie kończy się niewielkim aneksem, w którym jest kamera. Właśnie stamtąd prowadzi droga do sali kontroli drzwi sejfu. Oczywiście chciałbyś się tam dostać, poruszając się w cieniu ścian... Nie wolno ci tego robić! Właśnie w tym miejscu umieszczono pułapkę. Musisz zdecydować się na okrężną drogę przez jasno oświetloną część sali. Dopadnij do rogu. Jeśli wyjrzysz, zobaczy cię kamera. Posłuż się więc zwiadowczym okiem. Przypatrz się pracy kamery, a kiedy się odwróci – prześlizgnij się do sali po prawej stronie. Znajduje się tam urządzenie, z którego wystaje pionowa sztaba. Musisz przez chwilę przy nim pomanipulować. Kiedy zwolni się, możesz skierować się do sejfu. Skrytka, której szukasz, znajduje się na najwyższej kondygnacji. Otwórz ją, weź urządzenie i opuść bank...

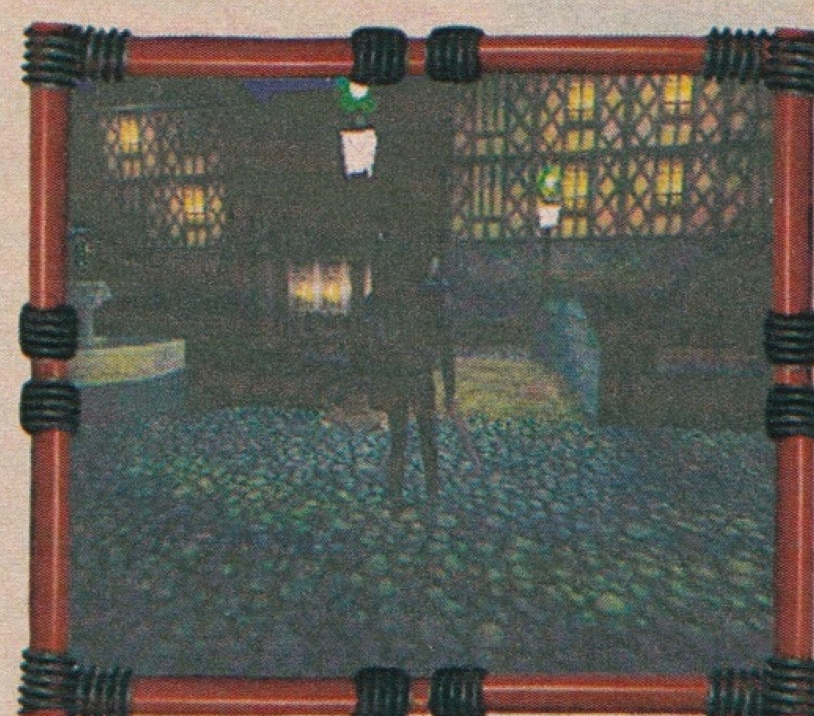
Misja 8 Tajemniczy list

Od dłuższego czasu obserwujesz porucznik Mosley. Zabójca szeryfa zostawił na miejscu zbrodni pęk kluczy z jej znakiem. Wniosek – Mosley musi coś wiedzieć na ten temat. Właśnie opuściła posterunek



Mosley już jest. Teraz trzeba cicho skradać się za nią

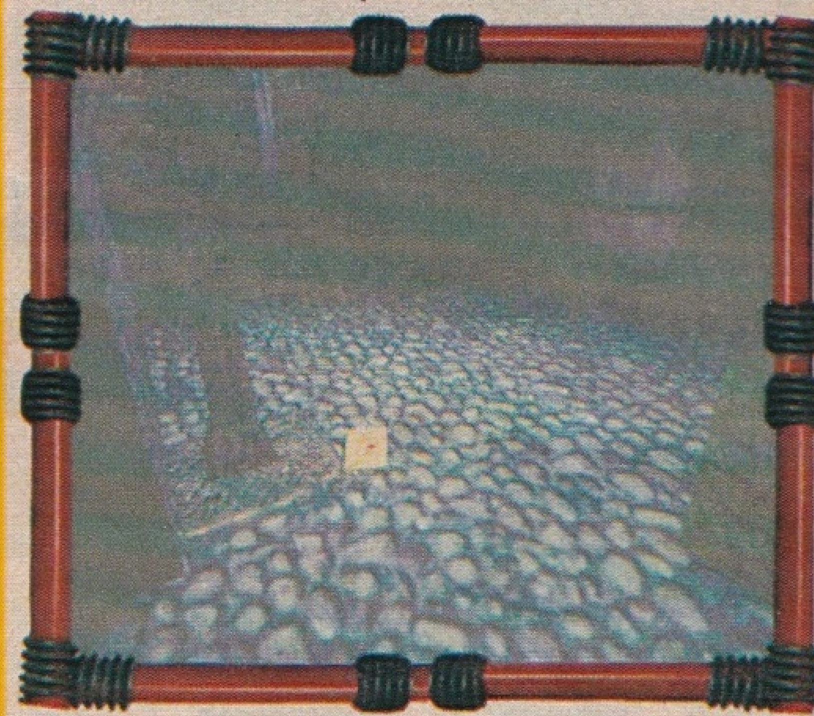
i zmierza w niewiadomym kierunku. Co ciekawe, niesie jakiś list. Twoim zadaniem jest dowiedzieć się do kogo jest zaadresowany i jaka jest jego treść. Na początku misji Mosley idzie na południe. Zamiast podążać za nią krok w krok, obiegnij budynek od drugiej strony. Wodną strzałą zgaś pochodnie i czekaj. Mosley pojawi się po chwili i ruszy przez bramę. Podążaj za nią powoli i po cichu. Pozwól się jej oddalić, okradnij strażników, których spotka (ogłusz ich, jeśli trzeba). Porucznik jest bardzo ostrożna. Kiedy zniknie za zakrętem, zatrzymaj się na chwilę i nasłuchuj. Jeśli usłyszysz jej kroki, możesz ruszać dalej. Jeśli kroki umilkną, oznacza to, że przystanęła i rozgląda się. Mosley kieruje się na Plac Targowy. Tam zatrzyma się, po czym ruszy drewnianym mostkiem na drugą stronę kanału. Spójrz na nią uważnie. Nie niesie już koperty – zostawiła ją przed drzwiami domu balwierza. Podnieś list i przeczytaj. Teraz należałoby sprawdzić, kto zgłosi się po przesyłkę. Zaczekaj w pobliżu. Po jakimś czasie strażnicy patrolujący plac rozejdą się, a z przeciwnej strony nadejdzie jakiś oberwaniec i podniesie list. Idź za



Szybko i cicho przekradasz się ciemnymi zaułkami

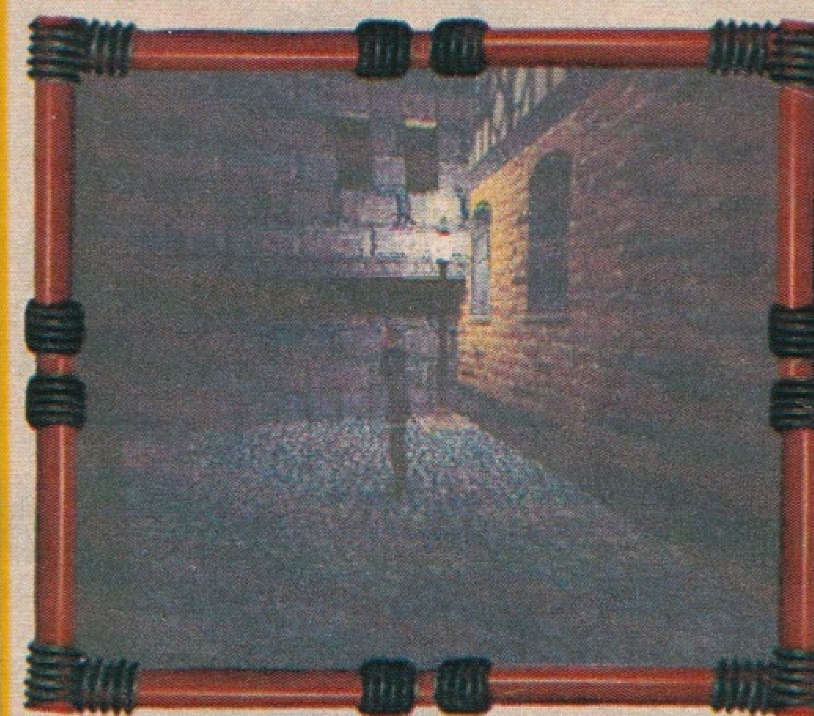
nim, zachowując takie same środki ostrożności, jak przy śledzeniu Mosley. Wieśniak skieruje się na cmentarz. Kiedy będzie mijał bramę, wyskoczą Mechaniści. Jeden z nich postrzeli włóczęgę z kuszy. Ranny ucieknie w głąb cmentarza. Musisz podążać za nim. Poczekaj, aż straż Mechanistów się rozejdzie. Ogłusz tego, który pilnuje bramy cmentarnej i zacznij szukać. Ślady krwi wskażą właściwą drogę. Nieznajomy uciekł do jednego z grobowców. Znajduje się tam brama teleportacyjna. Wskocz w nią.

Znajdujesz się teraz... No właśnie – gdzie? W jakimś lesie. Natrafisz tu na ciała pogan i Mechanistów. Przy



Jak na złość, po drodze pełno latarni

jednym z nich znajdziesz pergamin. To mapa. Jesteś w wiosce pogan, gdzie Mechaniści przed chwilą dokonali czystki. Pozwiedzaj chaty, pozbieraj ekwipunek. Zatrzymaj się na chwilę przy wodospadzie. Znajdziesz tam wielki rubin. Weź go – przyda się. Poszukiwany przez cie-



Jest tak ciemno, że aż szkoda, iż nie możesz ogłuszyć Mosley

bie mężczyzna krwawi obficie. Idź więc śladami krwi. Zaprowadzą cię one do Domu Zgromadzeń (Gathering Place). W centralnym miejscu budynku umieszczona jest kamienna głowa. Włóż rubiny w jej oczodoły, a w ustach rzeźby pojawi się magiczna brama. Wskocz w nią.

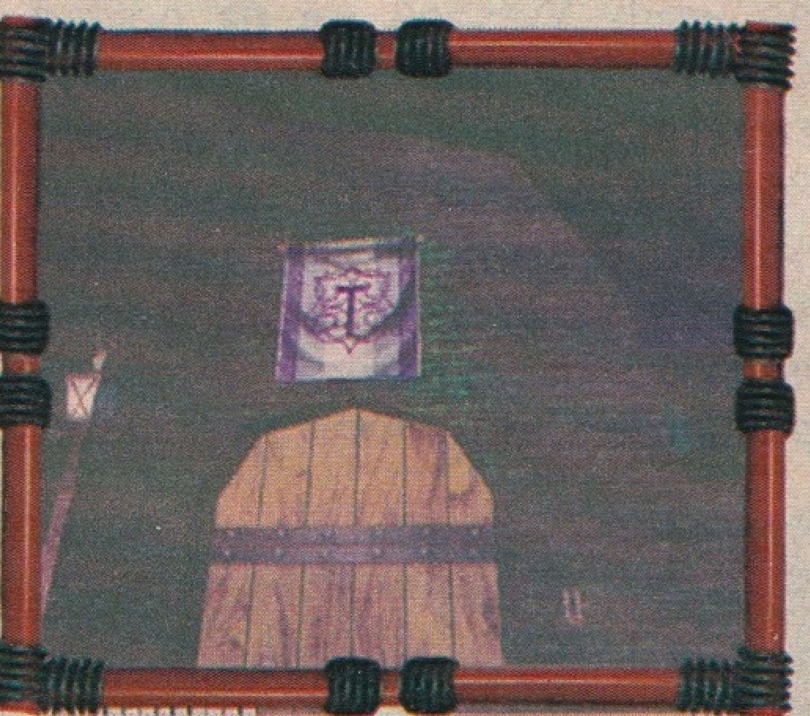
Misja 7 W domu Szeryfa

Teraz, kiedy masz nagranie rozmowy Truarta z Karrasem, udaj się do domu szeryfa na rozmowę w cztery oczy. Niestety, nie jesteś mile widzianym gościem, więc musisz po kryjomu przekraść się do sypialni Truarta.



Oto forteca wroga. Szeryf śpi na górze

Frontowe drzwi są dobrze pilnowane. Musisz poszukać innej drogi. Skieruj się na południe. Ulice zamykają potężne bramy. Wskocz przez okno do najbliższego budynku i wejdź na piętro. Tam musisz odnaleźć okno wychodzące na południe. Otwórz je i wskocz na mur. Dalej przez kolejny budynek – wciąż kieruj się na południe. Kiedy będziesz już przy zewnętrznym murze, rozejrzyj się dokładnie. W samym rogu, tuż nad ziemią, znajduje się dziura zasłonięta przez krzaki. To przejście, którego szukałeś. Po drugiej stronie muru pobiegnij na wschód. Będziesz musiał przeczołgać się przez kolejny otwór. Tam natrafisz na kanał. Wskocz do wody. Strumień zaprowadzi cię do ogrodu za domem szeryfa. Schowaj się za studnią, a gdy patrolujący teren strażnik odwróci się, ogłusz go. Wartownik ma przy sobie klucz do balkonu. Teraz możesz dostać się do domu Truarta. Jedne drzwi balkonowe prowadzą do kuchni, drugie do salonu. Właśnie tam musisz dotrzeć. Niektóre pomieszczenia w budynku zamknięto metalowymi drzwiami. Do ich otwarcia potrzebujesz metalowych, zębatych kół (noszą je strażnicy). Metalowe wrota odcinają drogę na drugie piętro. Wsuń zębate kółko do podłużnego cylindra zamocowanego przy drzwiach. Teraz, kiedy masz otwartą drogę, ostrożnie ruszaj na górę. Kiedy natrafisz na drzwi, zatrzymaj się i nasłuchuj. Dwóch



Miejmy nadzieję, że te drzwi nie skrzypią

strażników prowadzi pogawędkę. Jeden z nich zejdzie na dół i zapali światło! Kiedy cię minie, wyskocz i ogłusz go. Teraz możesz pozwiedzać piętro.

Przejście na wyższą kondygnację zamykają kolejne metalowe drzwi z zamkiem na zębate koła. Wiesz

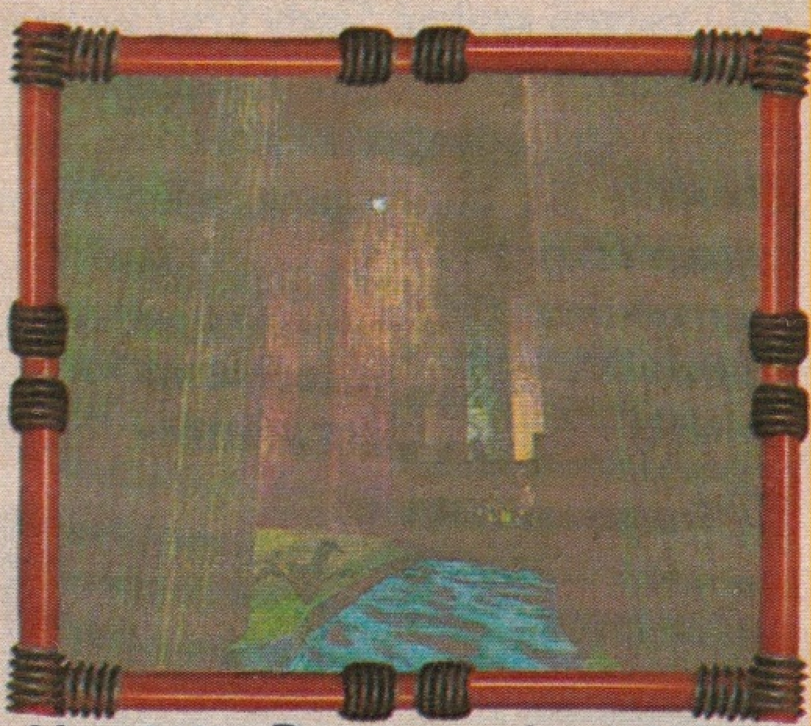


Straże są bardzo czujne. Jeden fałszywy krok i czeka cię walka

już co robić. Kiedy będziesz przy schodach na trzecie piętro, strażnicy zaczną bić na alarm! Czyżby ktoś cię zauważył? Nie, ale zamordowano szeryfa Truarta. Ktoś cię ubiegł. Strażnicy są przekonani, że zabójca nadal znajduje się w budynku. Teraz wezmą cię za mordercę! Schowaj się za filarem. Po chwili dwóch wartowników zbiegnie na dół zaalarmować resztę. Ty tymczasem musisz dostać się do sypialni Truarta. Kiedy będziesz w środku, rozejrzyj się dobrze. Koło łóżka nieboszczyka leży pęk kluczy, który należy do zabójcy. Uciekaj z sypialni na dół. Kiedy opuścisz dom szeryfa, misja będzie zakończona.

Misja 9 Śladem Krwi

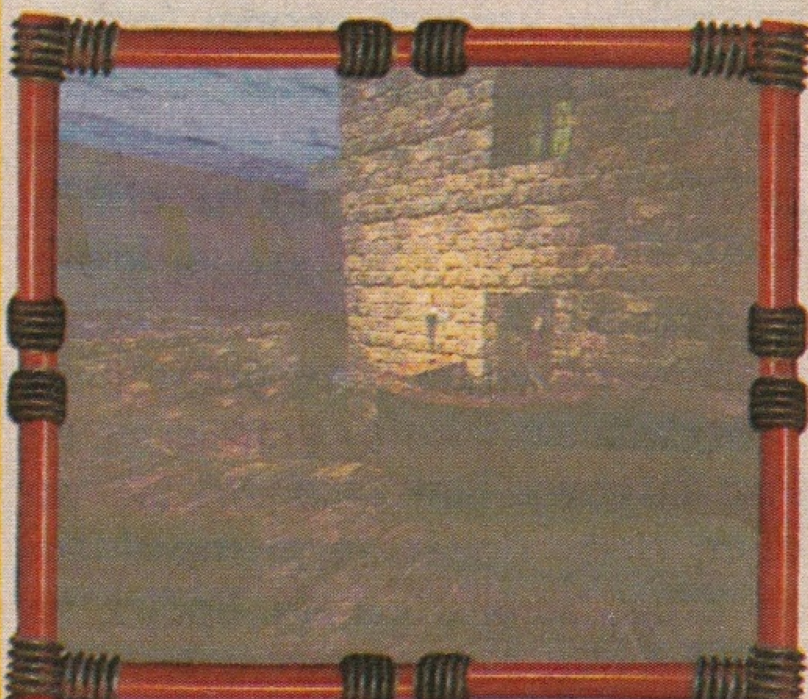
Ranny mężczyzna uciekł do dziwnej krainy. Ślady krwi zaprowadzą cię do mocodawców rannego. Jeśli chcesz, możesz się porozglądać po zakamarkach, ale pamiętaj, aby zawsze wracać na trop krwi. Idąc po śladach, trafisz do osady goryli. Nie są one zbyt mądre, łatwo je przechytrzysz, więc lepiej nie wdawaj się w bójkę. Trzymaj się śladów. Zaprowadzą cię do ponurego lasu za osadą. Możesz ostrożnie zbadać teren. Uważaj, tu czeka kolejne niebezpieczeństwo. Stare, poskręcane drzewa, to złowrogie Drzewce. Możesz uniknąć walki z groźnym przeciwnikiem. Drzewce zaatakują, jeśli je sprowokujesz. Kiedy teren będzie czysty, podejdź do ciała nieszczęśnika. W tym miejscu kończy się misja.



Uważaj – Drzewce nie są przyjazne dla ludzi

Misja 10 Życie na przyjęciu

Musisz dostać się do Angelwatch, zamku Mechanistów. Spójrz na mapę. Posługując się kompasem, podążaj w kierunku twierdzy. Możesz przy okazji pozaglądać do domów

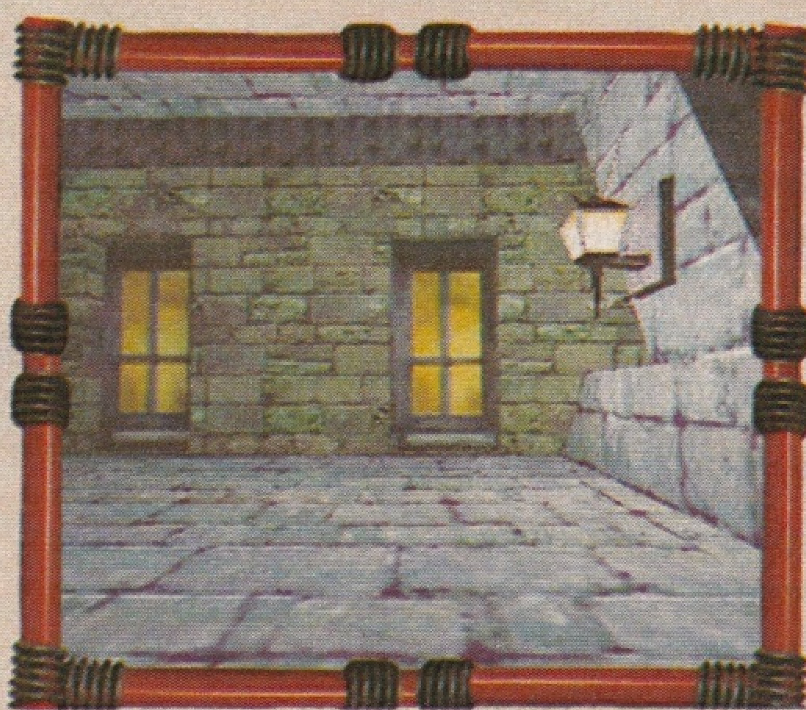


Uff! Kto by pomyślał, że złodziej musi tak ciężko pracować...

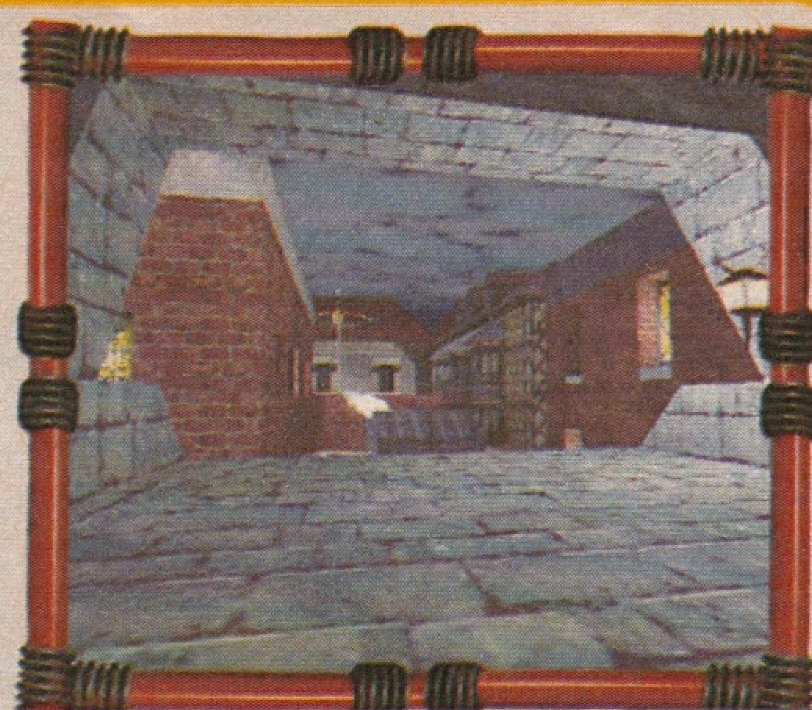
mieszczan. Plądrując budynki, natrafisz na opuszczony strych. Jest to alchemiczna pracownia. Przesuń teleskop. Otworzy się skrytka w ścianie. W środku jest coś, co alchemik nazwał „Słonecznym ogniem". Zabierz pakunek i ruszaj dalej. Jeżeli cierpisz na brak ekwipunku, udaj się do zbrojowni. Znajduje się ona w budynku obok szklarni. Ogródka pilnuje pająk. Zastrzel go z łuku i zabierz ze szklarni strzały. Teraz możesz dostać się przez okno do zbrojowni. Pilnuje jej samotny strażnik. Drzwi to tego magazynu są zamknięte, a ty nie masz właściwego klucza. Połóż więc koło nich „Słoneczny ogień". Odsuń się i podpal ładunek ognistą strzałą. Uskocz na bok. Eksplozja będzie potężna. Zabierz zgromadzoną w zbrojowni broń i kontynuuj marsz po dachach. Jeśli będziesz rabował wieżę Nekromanty, nie ruszaj jego księgi. Gdy tylko jej dotkniesz, pojawią się Zombi.

Zamek Angelwatch

Dostaniesz się do zamku, idąc po dachu. Wejdź do środka przez metalową klapę zamykającą system wentylacyjny. Przeszukując pomieszczenia, natrafisz na gramofony (rozmieszone w całym budynku). Karras – nieobecny na przyjęciu – nagrał na nie wiadomości skierowane do zaproszonych.



Jak na złość, w niektórych zaułkach jest zbyt jasno...



Do Angelwatch jeszcze daleko. Czeka cię długa i ciężka droga

Odsłuchaj wszystkie. Teraz musisz udać się na ostatnie piętro. Bal właśnie dobiega końca. Poruszaj się przy ścianie, w cieniu. Musisz odnaleźć kapłankę Vilnię. Kończy ona rozmowę ze strażnikiem i opuszcza salę balową. Podążaj za nią. Kiedy będzie sama, możesz ją ogłuszyć. Zabierz jaj klucz, który otwiera drzwi do gabinetu. Tam znajdziesz siódmy gramofon. Odsłuchaj wiadomość. No tak, stary Karras przewidział twoje odwiedziny. W biurku umieszczono guzik, który otwiera sejf za obrazem. Kiedy zajrzysz do skrytki, rozlegnie się sygnał alarmu. Szybko bierz plany i uciekaj tą samą drogą – na dachy. Nie bądź zbyt pewny siebie. Zaroiło się tam teraz od strażników Mechanistów i nowicjuszek z kuszami. Biegnij na dzwonnicę, z której zaczynałeś misję.

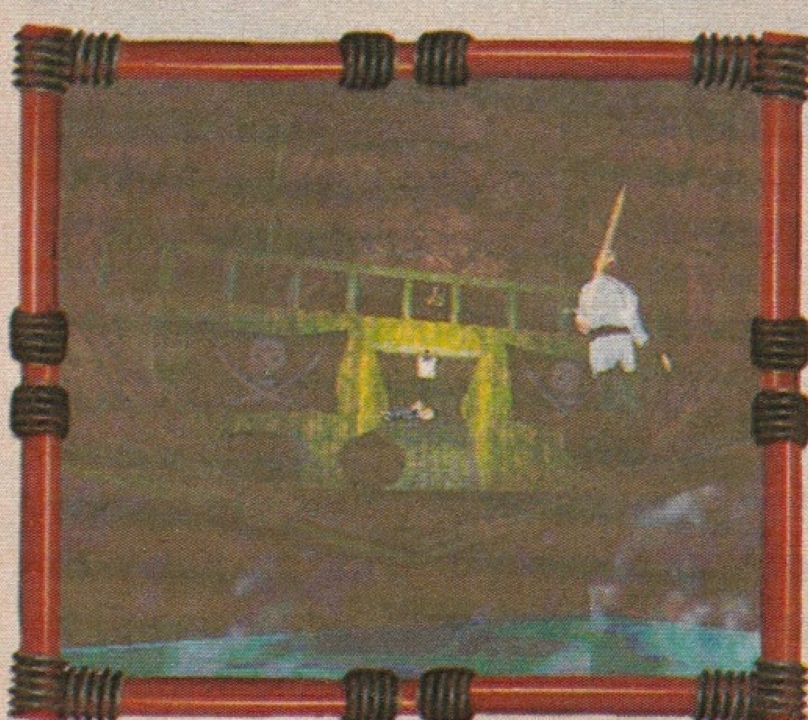
Misja 11 Cetus Amicus

Plany, które zdobyłeś w Angelwatch, mówią o projekcie Cetus. Musisz się teraz dowiedzieć, czego dokładnie dotyczy ów projekt.

Znajdujesz się na niewielkiej wyspie. Mechaniści mają tutaj tajną placówkę badawczą. Twoim zadaniem jest odnaleźć agenta Valerii oraz porwać Cavadora – inżyniera Mechanistów. Z jaskini musisz wydostać się na po-

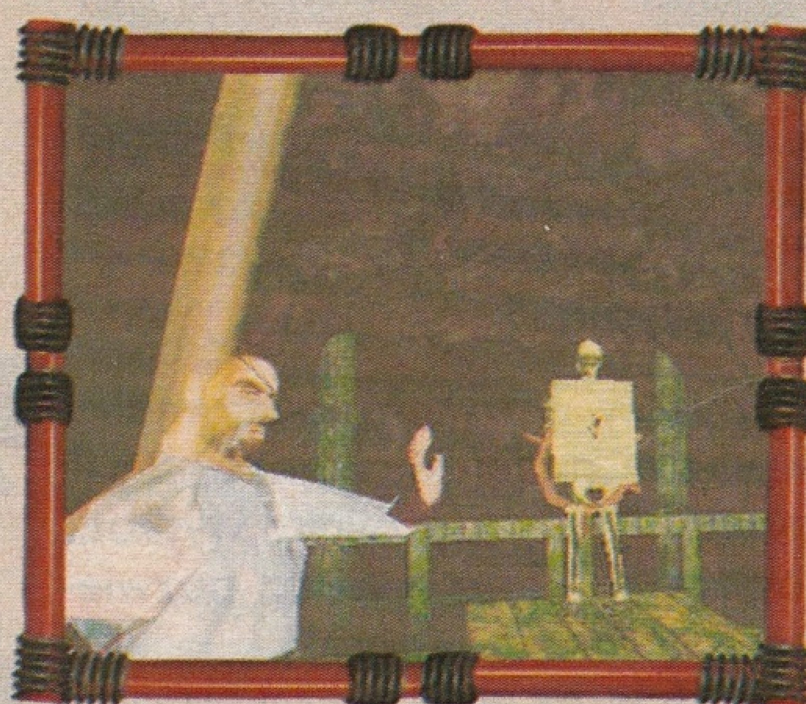


Strzeż się stalowego potwora



Hej, ho! Z wody zakradasz się na piracki żaglowiec

wierzchnię. Wspinając się po linach, dotrzesz na wyższe kondygnacje. Tam otwórz bramy do warsztatu i na główny plac przy latarni morskiej. Przez warsztat możesz dostać się do studni. Szpieg Valerii został ujęty przez Mechanistów. Zamknęli go w chłodni. Przeszukaj okoliczne budynki, wejdź na wieżę. Kiedy zdobędziesz klucz, udaj się do chłodni. Od więźnia otrzymasz kawałek drewna. Jest to brakujący uchwyt koła sterowego, które wisi na ścianie w okrągłym pomieszczeniu latarni morskiej. Umieść go na miejscu, a cała podłoga runie. Spokojnie, to tylko winda towarowa. Zawiezie cię do podziemnego kompleksu. Musisz dostać się do rozdzielni i otworzyć drzwi do placówki 1 i 2. Zanurkuj w pierwszej, a znajdziesz klucz do przedziału towarowego numer 6. W drugiej placówce odnajdziesz pozostałe klucze. W trakcie misji okaże się, że Cavador już opuścił to miejsce. Pojawi się jednak nowe zadanie. Trzeba przeczytać dziennik kapitański i zaokrętować się na Cetusie. Zanim to zrobisz, ponurkuj w jaskini. Podwodny tunel zaprowadzi cię do groty, gdzie spoczywa wrak pirackiego statku. W jego ładowni znajdziesz skarb. Gdy tylko złupisz statek, pojawi się duch Kapitana. Nie walcz – uciekaj do wody. Wespnij się na pokład Cetusa. Aby nie hałasować, wystrzel na podłogę strzały z mchem. Pozbądź się strażników i zejdź pod pokład. Przeczytaj dziennik. Możesz się ukryć w ostatniej ładowni. Wkrótce wyruszysz w rejs na pokładzie Cetusa Amicusa.



Duch starego pirata od lat strzeże swoich skarbów

Misja 12 Porwanie

Podwodny okręt Mechanistów zawiózł cię do tajemniczej placówki. Skieruj się do najbliższego budynku. Znajdziesz tam mapę Zaginionego Miasta z zaznaczonymi stanowiskami archeologicznymi. Cadavor musi być na jednym z nich. W barakach natrafisz na dźwignię otwierającą bramę do dalszego kompleksu.

Cadavor znajduje się na stanowisku numer 5. Mając mapę, trafisz tam bez trudu. Po sforsowaniu drzwi, udaj się na pierwsze piętro. Inżynier w towarzystwie jednego strażnika przebywa w swoim gabinecie. Pozbądź się przybocznego, a Cadavora ogłusz (strzała gazowa może nie zadziałać, inżynier nosi ochronną maskę). Podnieś nieprzytomnego i skieruj się do stanowiska nr 9. Dalej znajduje się twoja droga ucieczki.

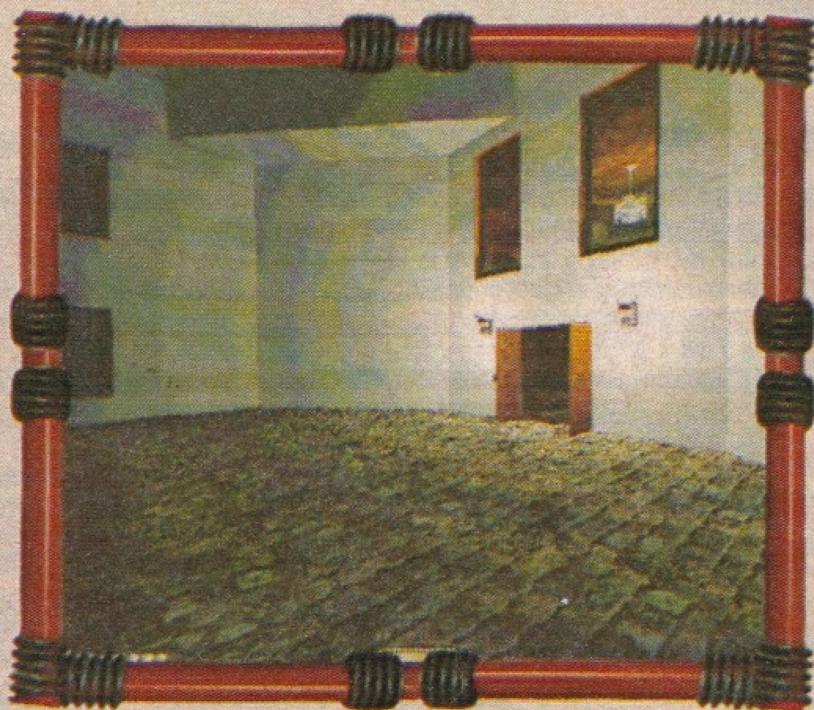


Teraz tylko ciało na plecy i w nogi!

Thief II The Metal Age

Misja 13 Zwiad

W domu kolekcjonera nastąpi wkrótce otwarcie wystawy dzieł sztuki. Wśród nich znajduje się kilka cennych przedmiotów. W tej misji wykonujesz tylko rozpoznanie terenu przed



Tym razem Garrett może zostać miłośnikiem sztuki...

właściwym włamaniem. Musisz więc przejść przez budynek zupełnie niezauważony. Aby wypełnić misję, powinieneś zwiedzić przynajmniej połowę domu.



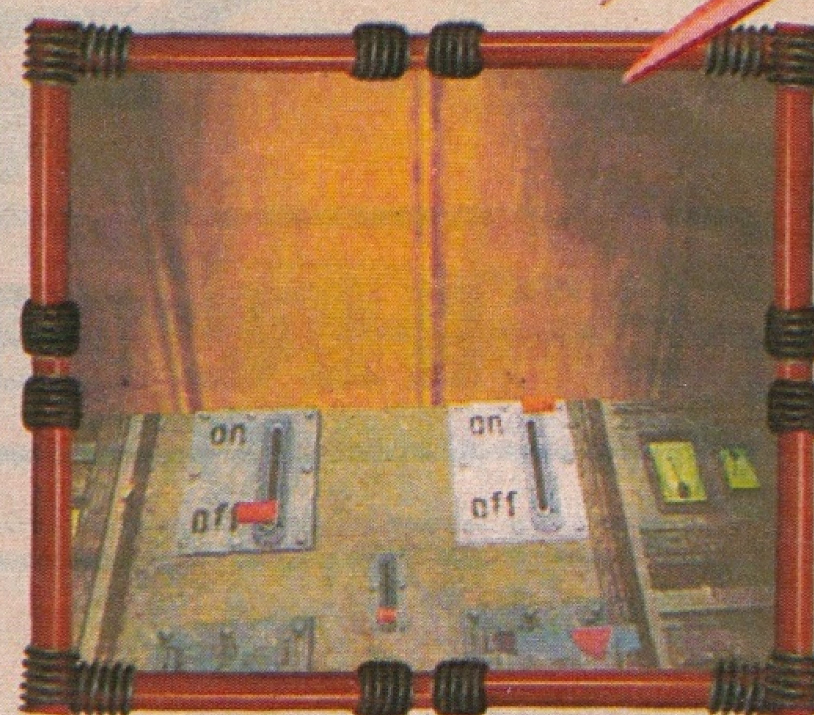
Cóż za wnętrza, co za styl i te obrazy...

Mieszkanie kolekcjonera ma szereg tajnych przejść. Dwa główne prowadzą wzdłuż zewnętrznych ścian budynku. Korzystaj z nich, a nie zostaniesz dostrzeżony przez wartę. Sekretne przejście zaprowadzi cię do biblioteki. Rozegrała się tu niegdyś tragedia i teraz pojawia się tam duch. Jeśli jesteś ciekaw tej historii, rozejrzyj się po pomieszczeniu. Rozrzucono tu kilka listów, z których możesz dowiedzieć się prawdy. W korytarzu za biblioteką stoi zegar. To on otwiera drzwi na sekretną klatkę schodową. Udaj się na galeryjkę wielkiej sali. W kufrze schowano kukułkę (cuckoo). Weź ją i umieść w zegarze. Teraz nastaw go na godzinę 12. Przejście się otworzy.

Rozejrzyj się ostrożnie po trzecim piętrze i opuść budynek. Musisz znaleźć się na ulicy, aby misja została zakończona.

UWAGA! Jeśli nie udało ci się odnaleźć korespondencji od Karrasa, nie przejmuj się. Będziesz miał okazję tego dokonać w następnej misji.

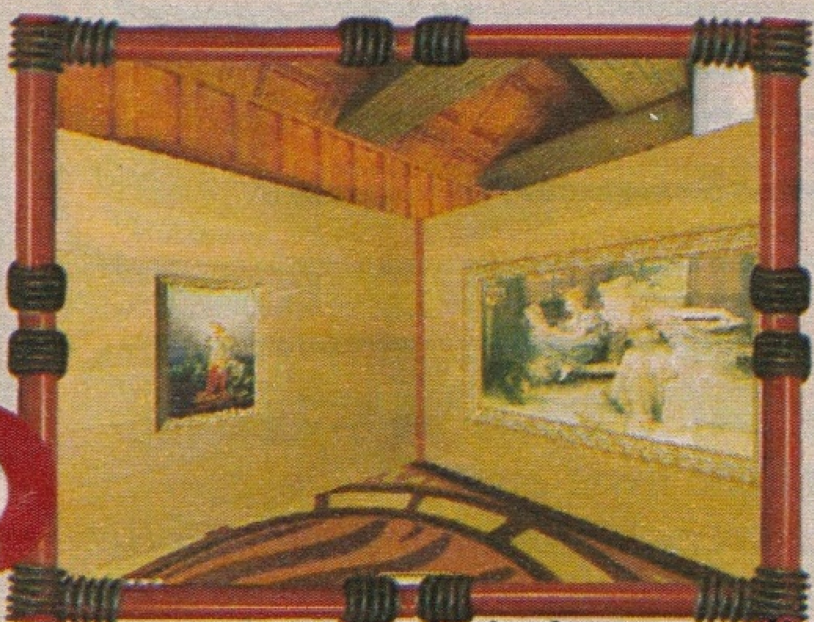
Ten pomnik przyrody lepiej omijać z daleka



Prawa, czy lewa? Oto jest pytanie

Misja 14 Maska

Czas na prawdziwe włamanie. Idź do biblioteki. Na jej pięterku znajdziesz dwa pergaminy. Jeden z nich to list, którego szukasz. Teraz możesz otworzyć sekretne drzwi i udać się na trzecie piętro. Maska i kultywator znajdują się gdzieś w salach. Uważaj, zamontowano tam alarmy. Jak je wyłączyć?



Piękne obrazy, ale bohater woli chyba sztukę kradzieży...

Udaj się do pokoju, w którym umieszczono zestaw trzech świateł. Pod każdą z lamp znajduje się zamek i wyłącznik alarmu. Korzystając ze swoich wytrychów, możesz go zdezaktywować. Kolor każdej z lamp odpowiada jednemu rodzajowi pokojów. Niestety, jednorazowo można wyłączyć tylko jeden alarm. Kultywator znajduje się w sali na końcu drugiego korytarza. Kiedy zdobędziesz oba przedmioty, uciekaj na zewnątrz.



Sekretne drzwi w boazerii. Ileż to razy już widziałeś...

Misja 15 Sabotaż

Znajdujesz się w głównej kwaterze Karrasa. Twój plan polega na tym, abyś zwabił tu jego sługi i zdetonował ładunki gazowe, ukryte w ich maskach. Do tego będziesz potrzebował urządzenia przywoławczego (Guiding Beacon). Niestety, musisz go samodzielnie skonstruować.

W tym celu idź do przegrody C. Wejdź na platformę i windą wjedź na piętro. Do maszyny musisz wrzucić pocisk sygnałowy (signal bolt). Otrzymasz z niego urządzenia stopnia 1 (stage 1 piece).

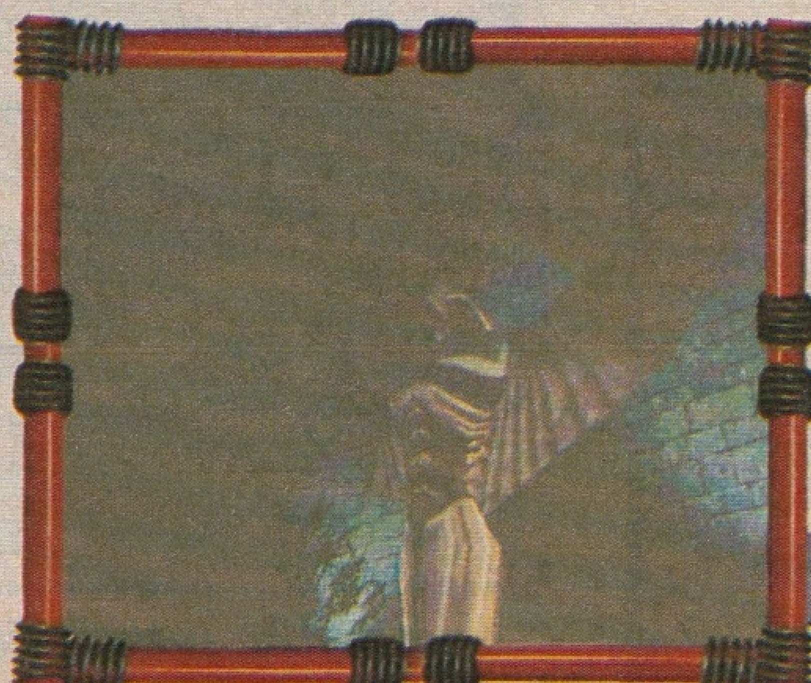


Całe szczęście, że to już ostatnia misja

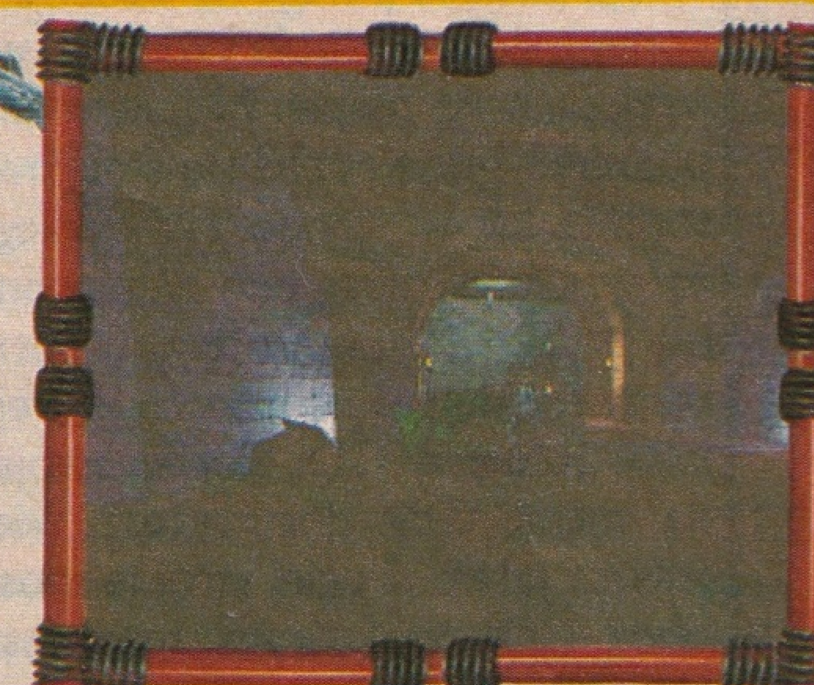
Udaj się do przegrody A. W tamtejszą maszynerię wsadź stalową płytę. Wespnij się po drabinie i wrzuć do maszyny urządzenie stopnia 1. Naciśnij guzik, a otrzymasz urządzenie stopnia 2.

Teraz musisz odwiedzić przegrodę D. Do maszyny topiącej wrzuć węzeł (bantam node) i miernik (gauge). Skieruj się do korytarza na wschodzie. Weź klucz. Otworzysz nim drzwi po wschodniej stronie. Kieruj się na południe. Korytarz zaprowadzi cię do windy. Niedaleko natrafisz na maszynę łączącą. Uruchom ją. Zjedź windą na dół. Skieruj się do maszyny po wschodniej stronie pomieszczenia. Wrzuć do niej urządzenie stopnia 2. Gdy wrócisz do maszyny, odnajdziesz urządzenie stopnia 3.

Musisz odnaleźć przegrodę E. Wespnij się po drabinie na następną metalową platformę. Zauważy cię mechaniczne oko. Zniszcz je ognistą strzałą. Pozbądź się mechanicznego strażnika na dole i zniknij w cieniu. Kiedy droga będzie wolna, wróć na parter. Wyrzuć urządzenie, które posiadasz i uruchom dźwignię. Teraz masz Maszynę Naprowadzającą. Po północnej stronie, za maszynerią, znajduje się kolejna dźwignia. Przełącz ją, a otworzy się ukryte przejście. Kieruj się na północ. Idź tak daleko, jak to możliwe. Spójrz na wschód. To drzwi wyjściowe, których szukałeś. To też koniec gry.



Symbolika Mechanistów jest naprawdę mroczna



W ciemności słyszysz metaliczny chrzęst. Co wydaje taki dźwięk?



Metalowe cuda zmieniły oblicze świata

Tekst: Maciej Jurewicz

Command & Conquer Tiberian Sun Firestorm

CZĘŚĆ 2 NOD

Zwyciężyło GDI? W takim razie czas na to, by role się odwróciły. Teraz stajesz po stronie fanatycznych wojowników NOD. Click! podpowie ci jak grać, aby wygrać

Misja 1

Operacja Reboot

Na początku gry nie dysponujesz silną armią NOD. Dowodzisz grupą Cyborgów. Twoje zadanie polega na odnalezieniu kilku komponentów, poukrywanych w różnych miejscach na mapie. Najpierw udaj się na południe, gdzie rozbił się śmigłowiec, a następnie idź w stronę zachodniego krańca mapy. Odnajdziesz tam zniszczoną Świątynię NOD. Z kolei w lewym górnym rogu mapy znajduje się wyspa, na której spotkasz kilku żołnierzy GDI. Skieruj swoje oddziały na most. Gdy dostrzeżesz wieżyczki – zniszcz je! Po drugiej stronie mostu będzie obóz GDI, w którym znajdziesz kolejny element. Ostatnia część znajduje się w prawym górnym rogu mapy. Idź tam, ale bądź bardzo ostrożny. Pamiętaj, aby naprawić uszkodzone Cyborgi na polach Tiberium. Zniszcz bazę GDI i wykradnij ostatni z komponentów. Teraz odsłoni ci się kawałek mapy z flarą – udaj się w tamtym kierunku. Przybędą tam transportowce NOD.

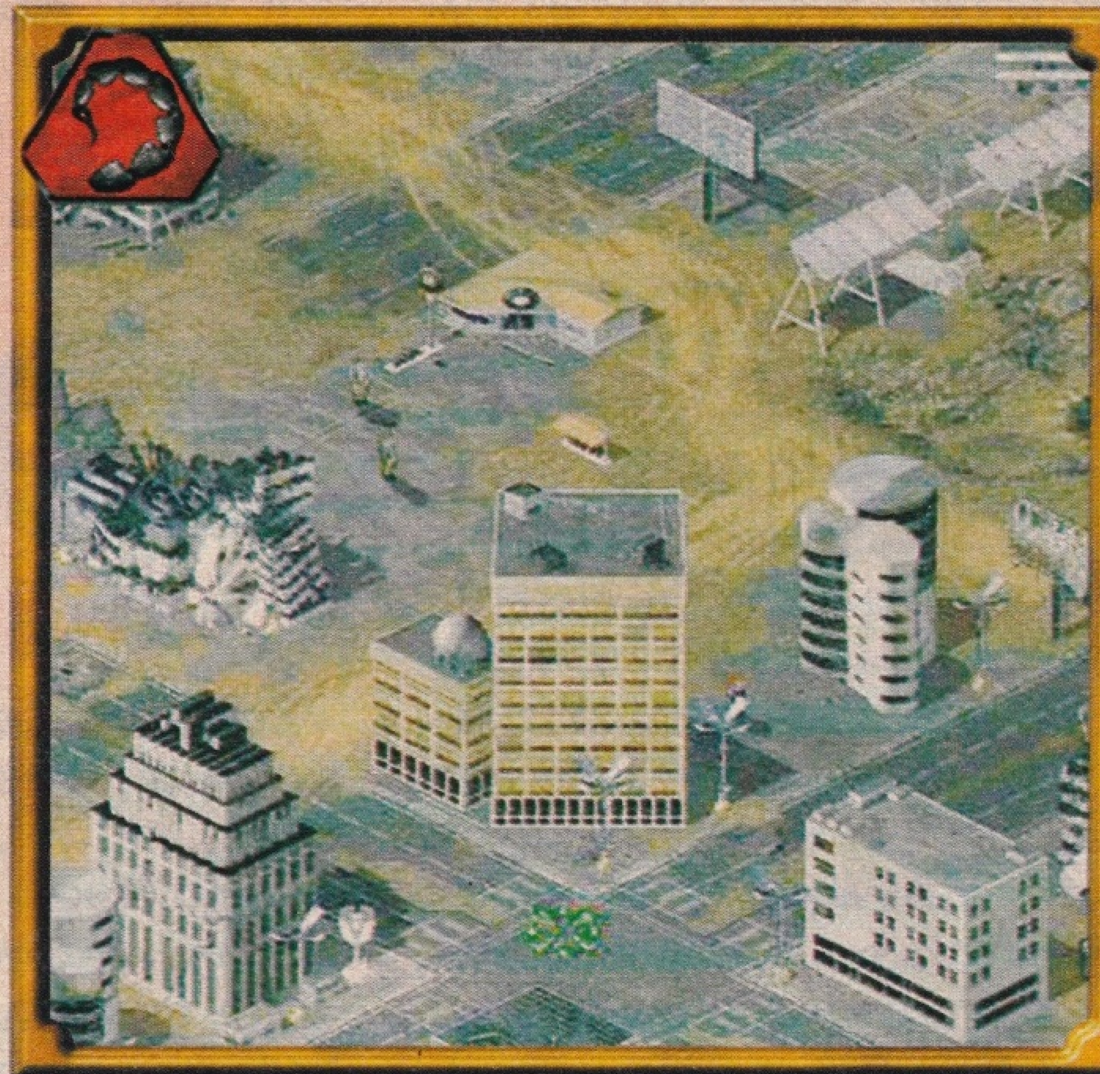


Kolejny obóz wroga i kolejny komponent do zdobycia

Misja 2

Nasiona zniszczenia

Skieruj Cyborgi i Inżynierów na północ. Jednocześnie wyślij swoich na południe Toxic Troops . Odszukaj wioskę. Przyjaźni mieszkańcy pomogą ci odnaleźć kolejną osadę. Udaj się tam podziemną jednostką i znów postaraj się, aby wieśniacy przeszli na twoją stronę. Teraz czas wyruszyć na poszukiwanie terenów GDI. Musisz być bardzo ostrożny, aby twój podziemny transporter APC nie został wykryty przez wroga. Nie możesz wyjść na powierzchnię. Gdy dotrzesz w okolice wiosek kontrolowanych przez GDI – zniszcz je. Drużyna, którą skierowałeś na północ, powinna odnaleźć zniszczony most. Pozwól jednemu z Inżynierów naprawić go. Potem ruszaj dalej. Przeprowadź na drugą stronę mostu chociaż jedną jednostkę, a odniesiesz zasłużone zwycięstwo.



Trzeba się potrudzić, a to piękne miasto będzie twoje

Misja 3

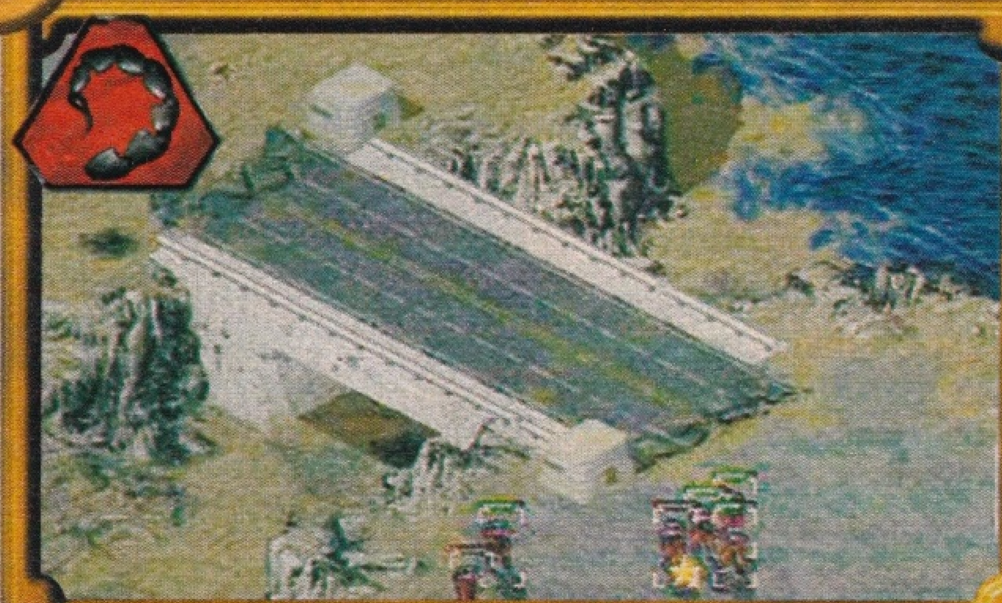
Czas zdrajców

Na samym początku wyślij Limpet Mine na wschód i odszukaj bazę GDI. Jeśli ją dokładnie zbadasz, będziesz wiedzieć, gdzie najlepiej zaatakować w późniejszym etapie gry. Wyślij Limpet Mine w lewy górny róg ekranu, a następnie przemieszczaj się na wschód. Odnajdziesz wielkie pole Tiberium. Poczekaj, aż przybędzie żniwiarka GDI, po czym przyczep do niej Limpet Mine. Dzięki temu zobaczysz wszystko, co dzieje się wewnątrz bazy GDI. Kolejną Limpet Mine wyślij w kierunku północno–zachodnim. W tych okolicach znajduje się wyspa. Musisz tam odnaleźć dwie elektrownie.

Jeśli GDI zniszczy Limpet Mine, zanim odnajdziesz wyspę – wyślij następną taką jednostkę (to będzie ostatnia). Czas zacząć ostateczne natarcie. Znasz już wszystkie ważniejsze miejsca tej misji. Zgromadź armię jednostek (posortuj je w odpowiednie grupy bojowe – kombinowane) i wyślij je w kierunku elektrowni. Po drodze napotkasz na dosyć silny opór ze strony GDI. Zniszcz wszystkich i przejmij elektrownie oraz koszary. Następnie wybuduj silną armię i wyrusz w kierunku bazy GDI. Zaatakuj miejsce, które jest najsłabiej strzeżone.



GDI słabo strzeże tej bazy. Wejdź na most i ruszaj do ostrej walki!



Szybko przechodzisz przez następną przeprawę. Walka to twój żywioł



I okazuje się, że jesteś o jeden most za daleko... Co robić...

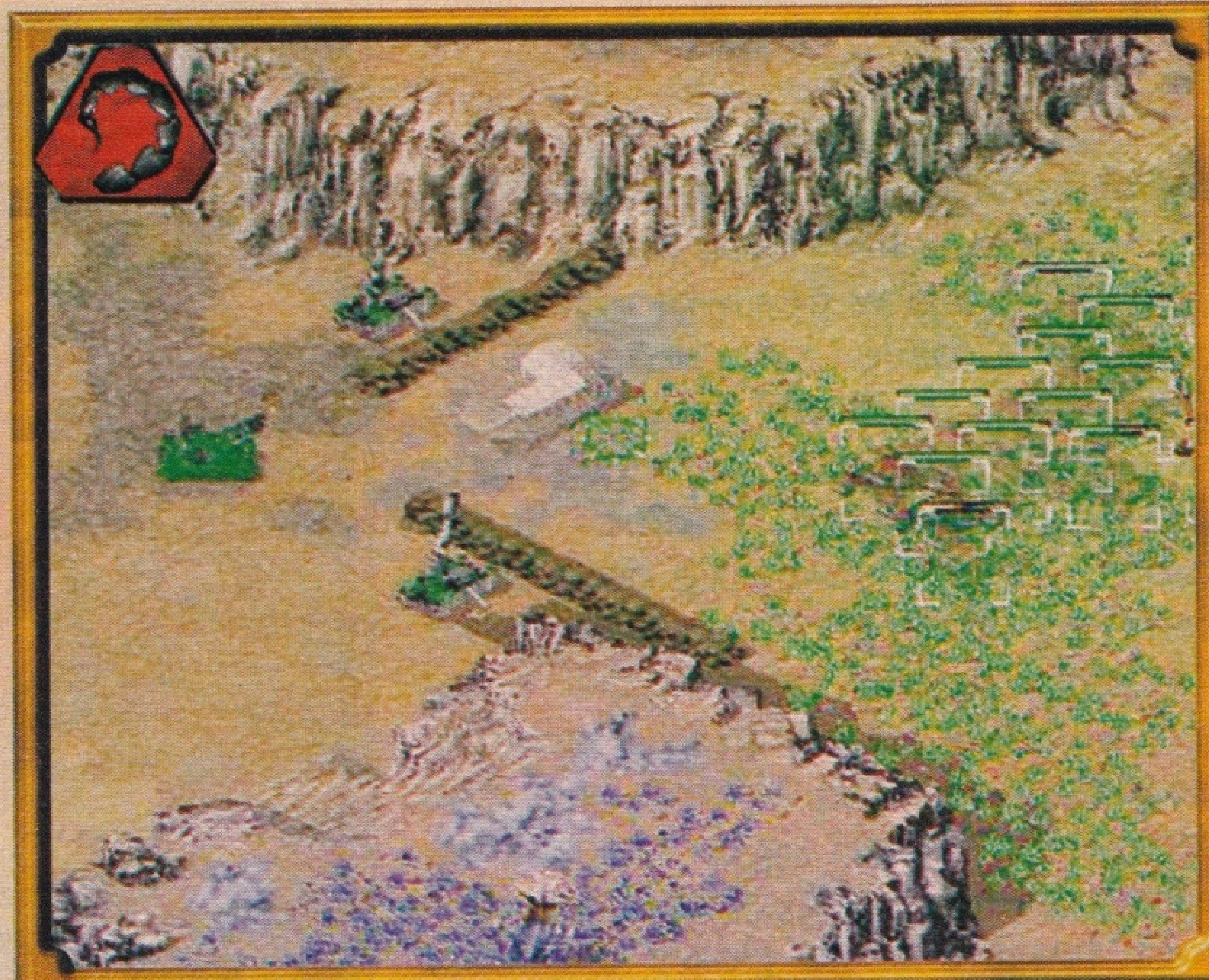
Misja 4

Exterminacja mutantów

Skieruj się na północ i idź wzdłuż urwiska. Po pewnym czasie wyjdziesz na rozległe równiny. W pobliżu znajdują się obfite złoża Tiberium. Poszukaj odpowiedniego miejsca na budowę bazy. Przygotuj się do obrony. Jak najszybciej zacznij konstruować Tick Tanki, gdyż tylko one zabezpieczą cię przed nadciągającymi oddziałami GDI – pamiętaj, że musisz się spieszyć. Skup się na osłonie bazy. Wróg będzie atakował nieustannie. Kiedy twoja obrona stanie się już samodzielna (będzie skutecznie odpierać falowe ataki wroga), wyprodukuj kilka czołgów i zacznij przedzierać się w kierunku północnym. Powoli zacznij badać okolicę. Twoim zadaniem będzie pozbycie się artylerii GDI. Kiedy już zniszczysz wszystkie znajdujące się w okolicy działa, udaj się w kierunku środka mapy. Wedrzyj się do bazy Mutantów i zrób z nimi porządek! Jeśli nie uda się za pierwszym razem, przygotuj silniejszy oddział. Teraz powinieneś odnieść sukces.



Oto struktury mutantów. Za chwilę już ich nie będzie

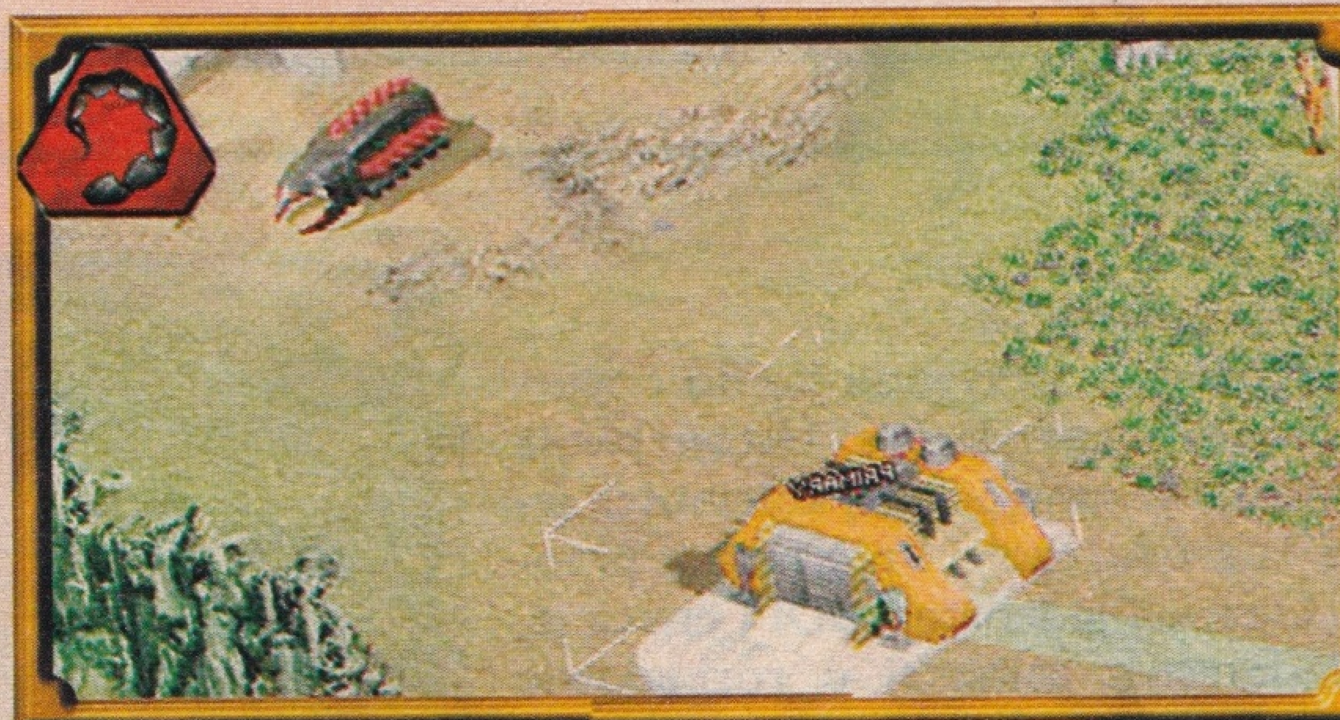


Nie do wiary... Ciężka artyleria NOD znalazła się w rękach mutantów. Do ataku! Musisz odzyskać, co twoje!

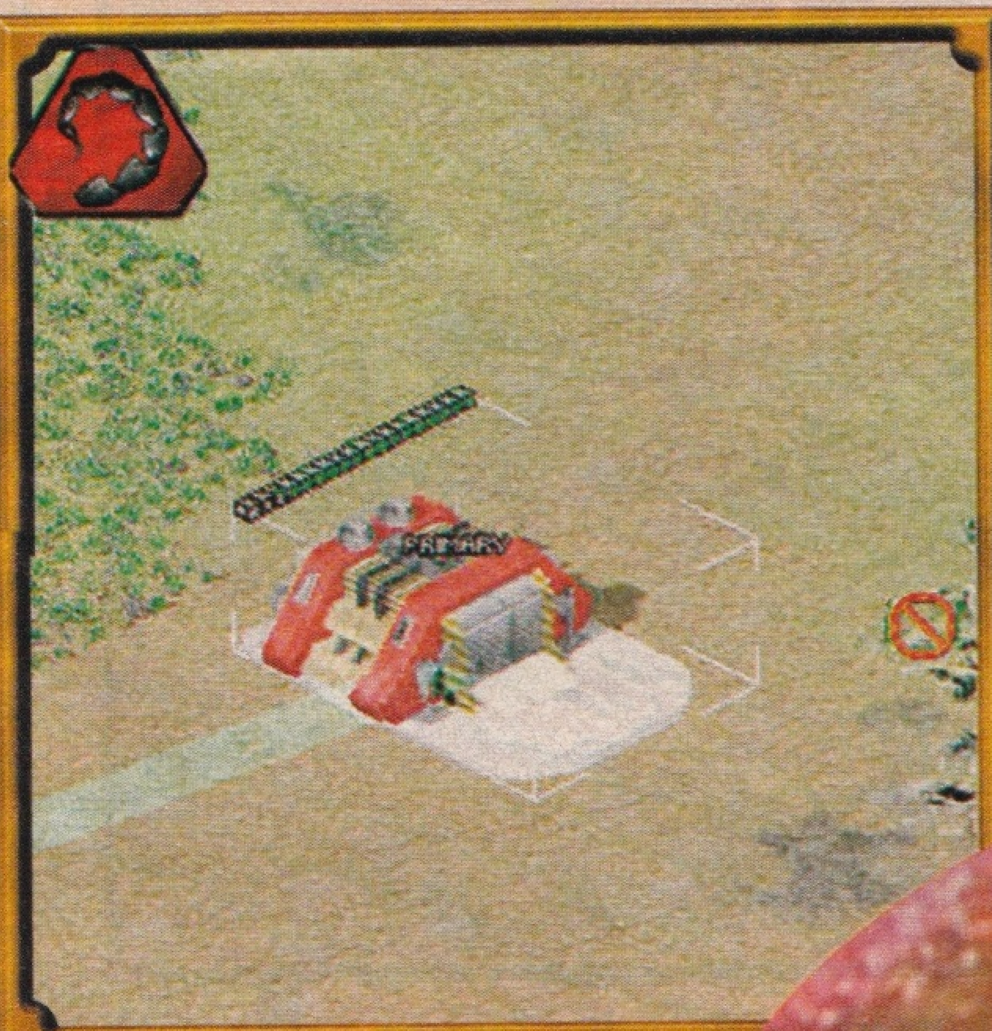
Misja 5

Ucieczka z CABAL

Przejmiesz kontrolę nad resztką osłabionego batalionu NOD. Kiedy odsłoni ci się kawałek planszy – udaj się tam niezwłocznie. Chroń Inżynierów, będą ci potrzebni do przejęcia lotniska NOD. Uważaj na jednostki nieprzyjaciela. Krąż między nimi i omijaj patrole. Wystarczy wybrać odpowiedni moment i ostrożnie przeskakiwać do przodu. Przedostań się do opuszczonej bazy NOD i zajmij lotnisko. W pewnym momencie otrzymasz rozkaz spotkania się z jednym z dowódców NOD. Udaj się jeepami we wskazanym kierunku. Omijaj wroga. Nie oglądaj się, tylko jedź jak najszybciej. Czasem będzie to tak szaleńcza jazda, że możesz przez przypadek dostać się pod ostrzał wroga – zignoruj to. Kiedy jeepy dotrą do dowódcy NOD, wówczas misja zakończy się sukcesem.



Ta fabryka wygląda na całkiem sprawną, ale uwaga na chłopaków z GDI



Fabryka broni została lekko uszkodzona



Idą chłopcy z GDI. Schowajmy się do tunelu!



Misja 6

Potrzeba wielu...

Jak najszybciej stwórz jednostki Stealth i wyślij je w lewy oraz prawy górny róg mapy. Czołgi w pewnym momencie napotkają na osadę i zatrzymają się. Natychmiast każ im jechać dalej. Na górze powinieneś odnaleźć strzeżoną bazę GDI. Użyj podstępu – niech jeden z czołgów przedostanie się do niej tunelem. Po drodze natrafisz na radar i flotę powietrzną śmigłowców bojowych GDI. Nie atakuj ich i po cichutku przedostań się dalej. Ważne jest abyś niezauważony dostał się do wnętrza bazy. Ewentualne zaatakowanie struktur wroga ściągnie ci na głowę okoliczne jednostki GDI. Przygotuj sobie armię jednostek pancernych, transportery APC i Inżynierów. Za pomocą niewidzialnych czołgów odszukaj osadę, która znajduje się w okolicy bazy. Zaatakuj jakąś budowlę. Powinieneś w ten sposób ściągnąć najbliższe jednostki GDI. Staraj się nie wpaść w zasięg radaru. Twoim zadaniem jest przechwycić radar, aby dostać się do tajnych danych i systemu EVA.



Lotnisko GDI... Bez wsparcia z powietrza nie podejdziesz ani na krok

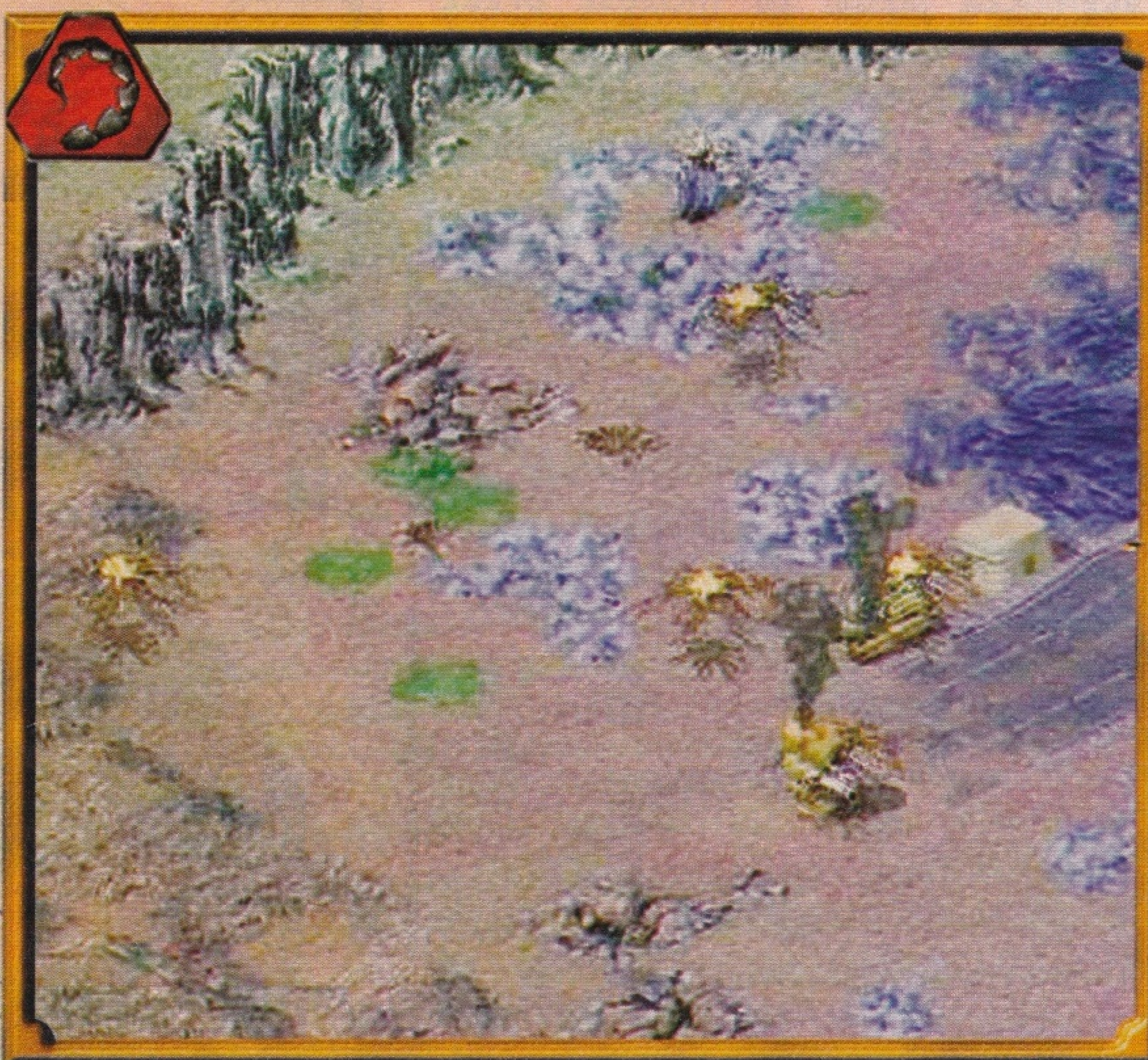


Ktoś lata nad fabryką broni. Swój czy wróg? Trzeba się szybko zdecydować...

Misja 7

Determinacja

Natychmiast przygotuj się do odparcia ataku nieprzyjaciela. Ustaw swoje jednostki w następującej kolejności: artyleria z tyłu, czołgi i piechota z przodu. Oczekuj jednostek GDI i niszcz je. Jednocześnie pamiętaj o rozbudowie bazy. Czym prędzej musisz rozpocząć produkcję czołgów. Potrzeba do tego wiele Tiberium. Wybuduj więc dwie rafinerie i dodatkowe żniwiarki. Pamiętaj także o silosach. Postaw szybko kilka Limpet Mine i wyślij je w każdy róg ekranu. Powinny dotrzeć bez przeszkód w wybrane miejsca. Poślij inżyniera na most, aby go naprawił. Musisz reperować każdy zniszczony most, gdyż jest to jedyna droga do baz GDI. Nie atakuj zbyt wcześnie. Najpierw zbierz wiele jednostek wojskowych zdolnych do morderczego ataku. Po odbudowaniu niektórych mostów otrzymasz posiłki, uważaj jednak na pilnujące się jednostki przeciwnika. Nie atakuj od razu, poczekaj chwilę, są teraz ważniejsze cele. Zbuduj silną armię i udaj się na północny–zachód. CABAL posiada tam wyrzutnie rakiet – trzeba się ich pozbyć. Najlepiej będzie jeśli ostrzelasz wyrzutnie z artylerii. Czołgi powinny zniszczyć wszystkie oddziały wroga, które ruszą na ciebie. Przejmij wyrzutnie i zbadaj teren wokół tych struktur. Znajdziesz kilka silosów i rafinerię – przejmij je. Zdobędziesz dzięki temu sporo Tiberium, które szybko znajdzie zastosowanie. Natychmiast zabezpiecz się też przeciwko atakom z powietrza. Teraz musisz znów zgromadzić solidną armię i wyruszyć na poszukiwania wszystkich jednostek wroga. Kiedy pozbędziesz się CABALA – ukończysz misję.



Disruptor i Titan nieźle dostały... Jeszcze tylko ze dwa strzały i będzie spokój



Myśliwiec GDI Orca może zniszczyć wiele twoich jednostek

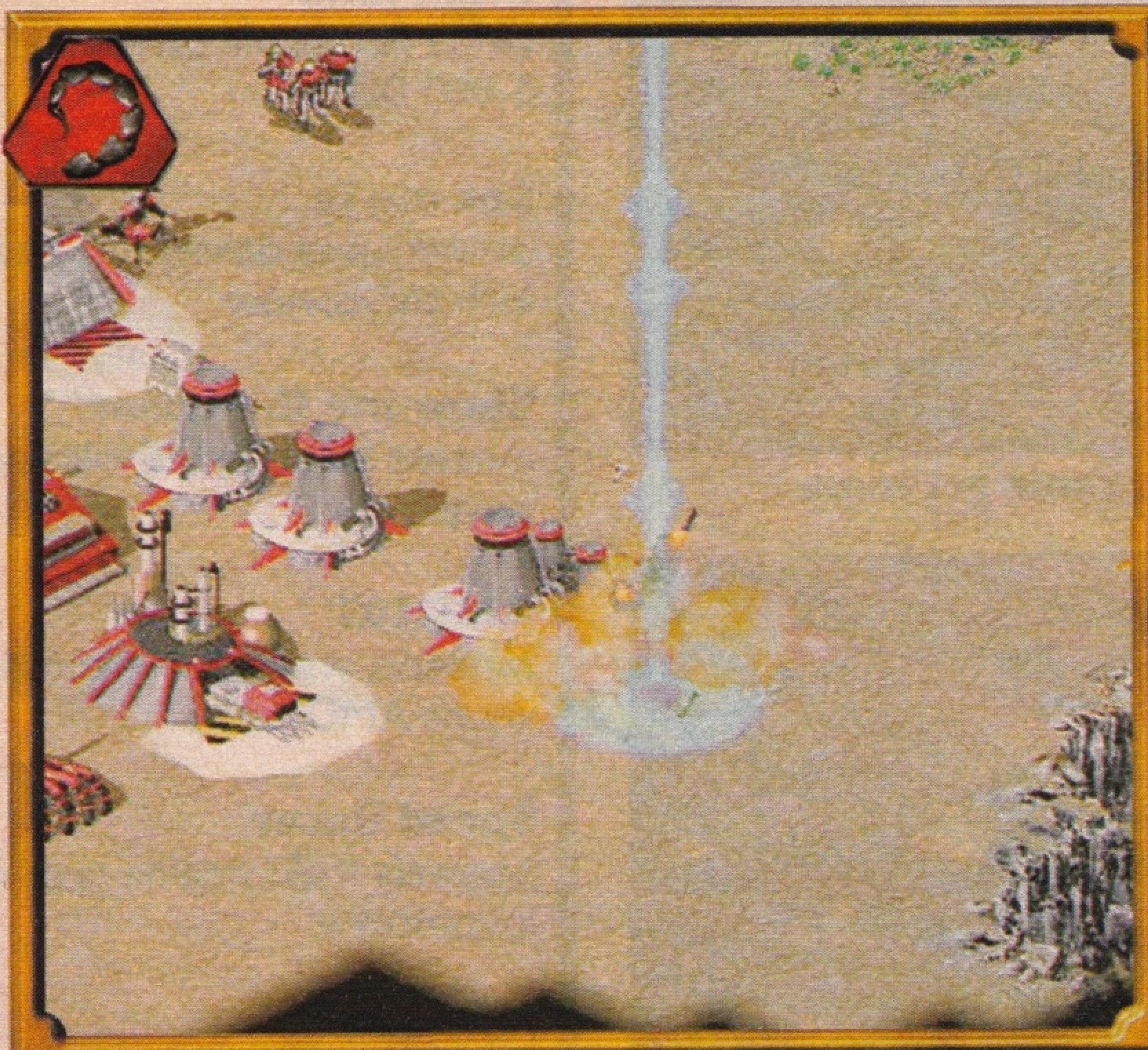


Trzy silosy na rakiety zapewnią twoim jednostkom nadzwyczaj skuteczne wsparcie

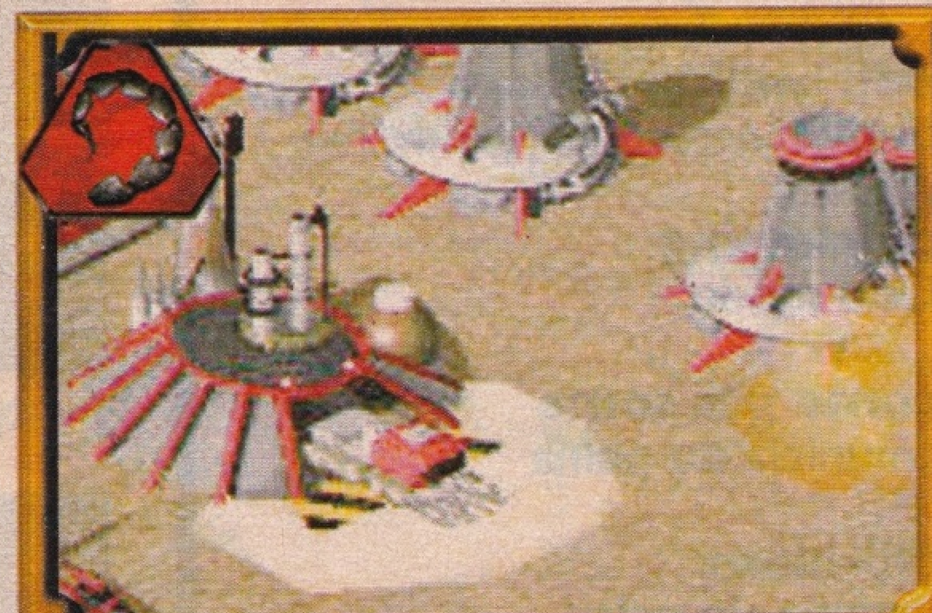
Misja 8

Polowanie na żniwiarki

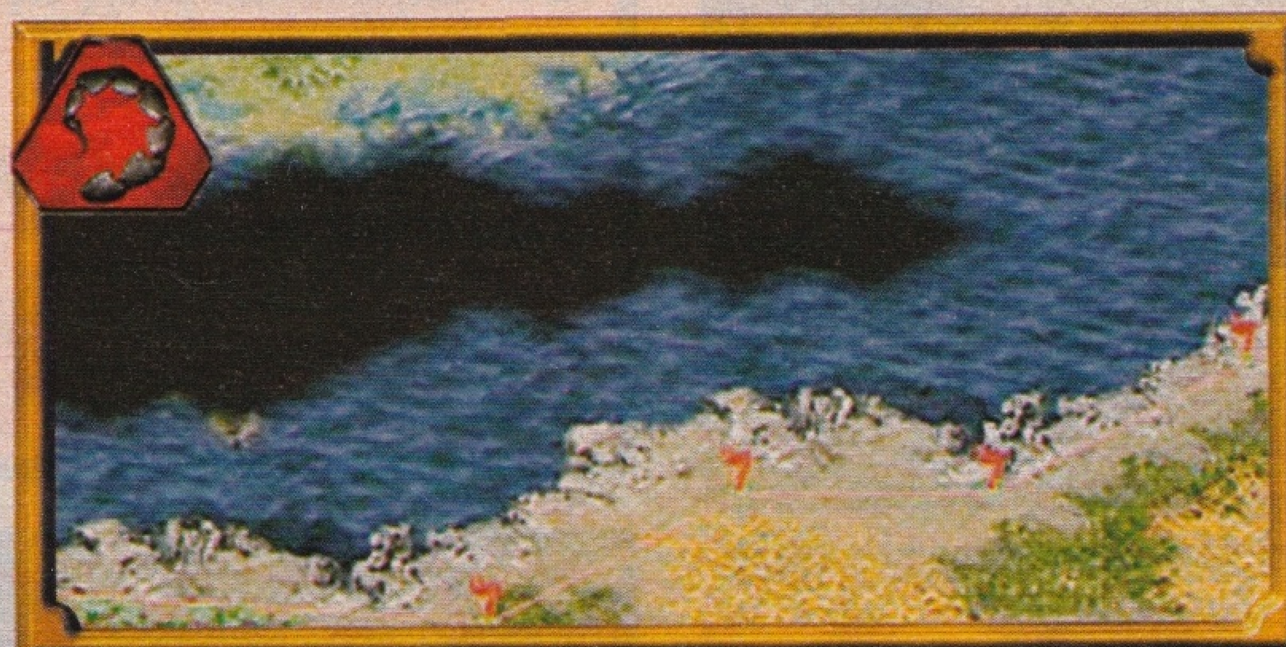
Misję zacznij od rozbudowy bazy. Potem musisz rozpocząć produkcję czołgów i dział przeciwlotniczych. Zadbaj o duże zaplecze surowcowe – jedno główne złoże Tiberium nie wystarczy. Jak najszybciej znajdź chociaż jedno zapasowe! Wybuduj potężną armię i pamiętaj, by do niej włączyć kilka Repair Vehicle. Kiedy odeprzesz zmasowany atak nieprzyjaciela, wszystkie swoje jednostki wyślij w lewy górny róg ekranu i zniszcz wszystko, co stanie ci na przeszkodzie! Odnajdź wioskę i ochroń ją przed atakiem wroga – w nagrodę otrzymasz posiłki. Stwórz drugi oddział i wyślij go na północ, a następnie każ mu iść wzdłuż wybrzeża. Prędzej czy później odnajdziesz centrum rafinerii CABALA. Nie postępuj zbyt pochopnie, nie niszcz wszystkiego! Możesz tu zdobyć wiele przydatnych struktur. Ostrożnie wedrzyj się do bazy i zniszcz wszelkie militarne budynki. Gdy baza zostanie już oczyszczona – wyślij grupę Inżynierów i zajmij najważniejsze dla ciebie budynki (te, które zapewnią Tiberium lub produkcję jednostek wojskowych). Resztę możesz zniszczyć. Zacznij zbierać Tiberium i rozpocznij produkcję armii na masową skalę. Teraz skieruj wszystkie siły na południe. Rozprosz armię po całej mapie. Twoim zadaniem będzie zniszczenie wszystkie żniwiarki CABALA – tylko wtedy zakończysz misję.



Grom z jasnego nieba! A taka była śliczna elektrownia. To dopiero poświęcenie



Serce każdej bazy – niezmiernie ważna rafineria Tiberium



Trudno jest przemknąć się po tym malowniczym brzegu



Naprzód, zaprowadźmy tyberiański pokój na Ziemi!

Misja 9

Źródło problemu

Jak się okaże, źródło problemu nie leży w nieudolności dowódców, lecz tych, którzy obmyślają strategię. Zaczynasz na niewielkiej wyspie. Jak najszybciej rozbuduj bazę i wyślij kilka Limpet Mine, by rozpoznać okoliczny teren. Dzięki temu namierzysz wszelkie jednostki artyleryjskie przeciwnika. Penetrując mapę, powinieneś odkryć bazę wroga. Przygotuj więc solidną armię i zniszcz przeciwnika. Pamiętaj, żeby zająć najlepsze budynki (np. rafinerię i fabryki czołgów). Niedaleko bazy znajduje się wiele rafinerii. Są one jednak dobrze chronione. Zniszcz wieżyczki i przejmij je wszystkie – najlepiej poczekaj, aż wroga żniwiarka zacznie wyładowywać Tiberium. Wtedy przejmiesz ją i całą rafinerię. Następnym zadaniem będzie rozbudowa bazy i odkrywanie terenu. Musisz odnaleźć wyrzutnie rakiet. Ważne jest, abyś za pomocą Inżynierów przechwycił wszystkie Command Station. Potem skieruj się na północny-zachód, gdzie powinna znajdować się ostatnia baza. Przejmij Command Station i zniszcz wszystkie jednostki wroga, a ukończysz misję i grę zarazem!



Forteca jak się patrzy. Mury, wyrzutnie i silosy. Wszystko, co trzeba



Ratuj się kto może! Jednostki GDI na horyzoncie

Tekst: Jacek „Phoenix" Gadzinowski

Tachyon: The Fringe

Wciśnij 7 na klawiaturze numerycznej, aby wywołać okno rozmów. Wpisz w nim jeden z kodów. Uwaga! Jako pierwszy musisz wpisać kod **IM A CHEATER**.

Kody

im a cheater
uaktywnia pozostałe kody

one million dollars
otrzymujesz 5000 kredytów

quickening
God mode

come get some
amunicja do pełna

dilithium
energia do pełna

there is no spoon
wróć do bazy, a zakończysz scenariusz

ragtag
masz do wyboru wszystkie statki

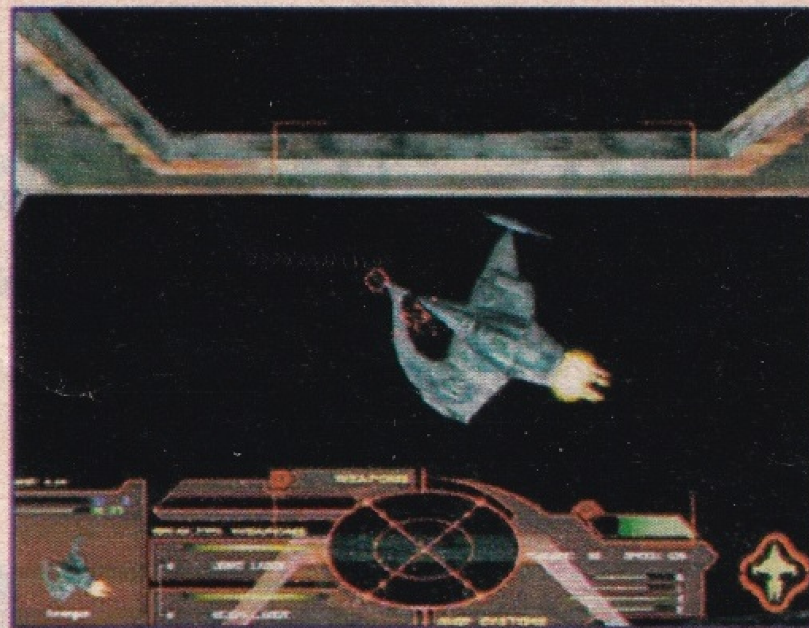
boom stick
dostępne wszystkie przedmioty

kessel run
zwiększa możliwości statku

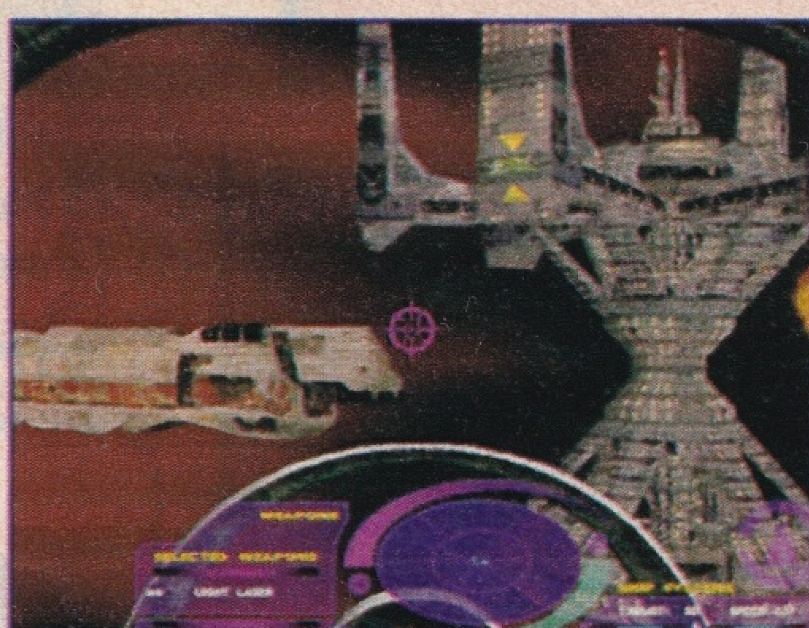

Trwa zacięta walka...


...przeciwnicy są coraz bliżej


***quickening:** i tyle z nich zostało...*


*Wpisujesz: **come get some***


i wrogowie są bez szans


***there is no spoon:** wracasz do bazy jako zwycięzca*

Railroad Tycoon 2

Podczas gry wciśnij klawisz TAB – na dole ekranu pojawi się migający zielony kursor. Teraz możesz wpisać jeden z poniższych kodów. Uwaga! Program uwzględnia wielkość liter.

Kody

BigfootGold
kończysz scenariusz ze złotym medalem

BigfootSilver
kończysz scenariusz ze srebrnym medalem

BigfootBronze
kończysz scenariusz z brązowym medalem

BoBo
kończysz scenariusz jako przegrany

King of the hill
twoje prywatne fundusze wzrastają o 100 000$

Cattle Futures
twoje prywatne fundusze wzrastają o 1 000 000$

Powerball
twoja kompania otrzymuje 100 000 000$

Slush fund
twoja kompania otrzymuje 1 000 000$

Let me in
otrzymujesz dostęp do wszystkich terytoriów

Show me the trains
możesz kupić każdą lokomotywę

AMD103
zamienia wszystkie lokomotywy na AMD-103

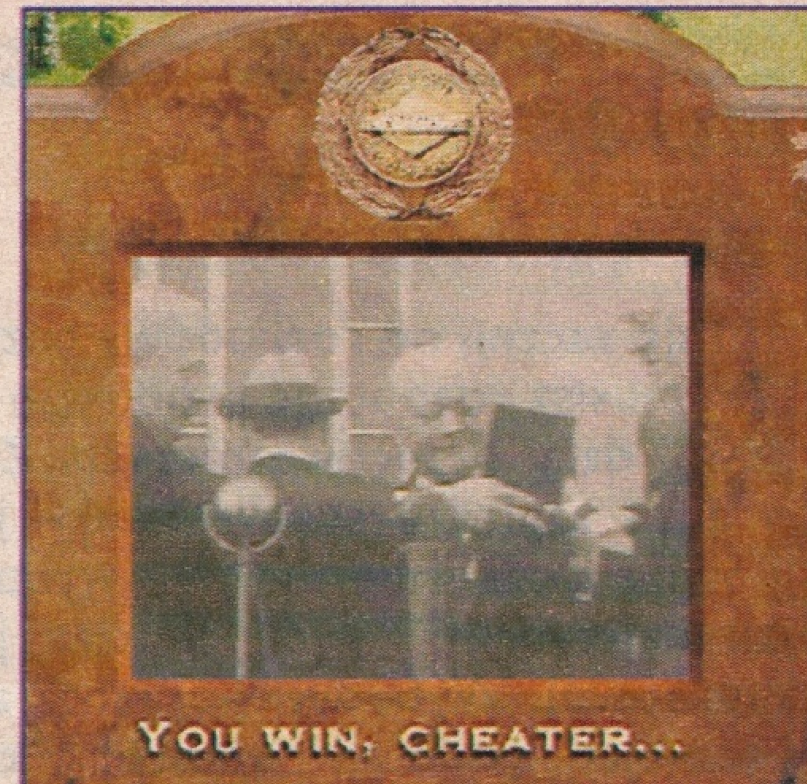
Speed Racer
podwaja maksymalną prędkość lokomotyw

nowreck
lokomotywy nigdy się nie psują

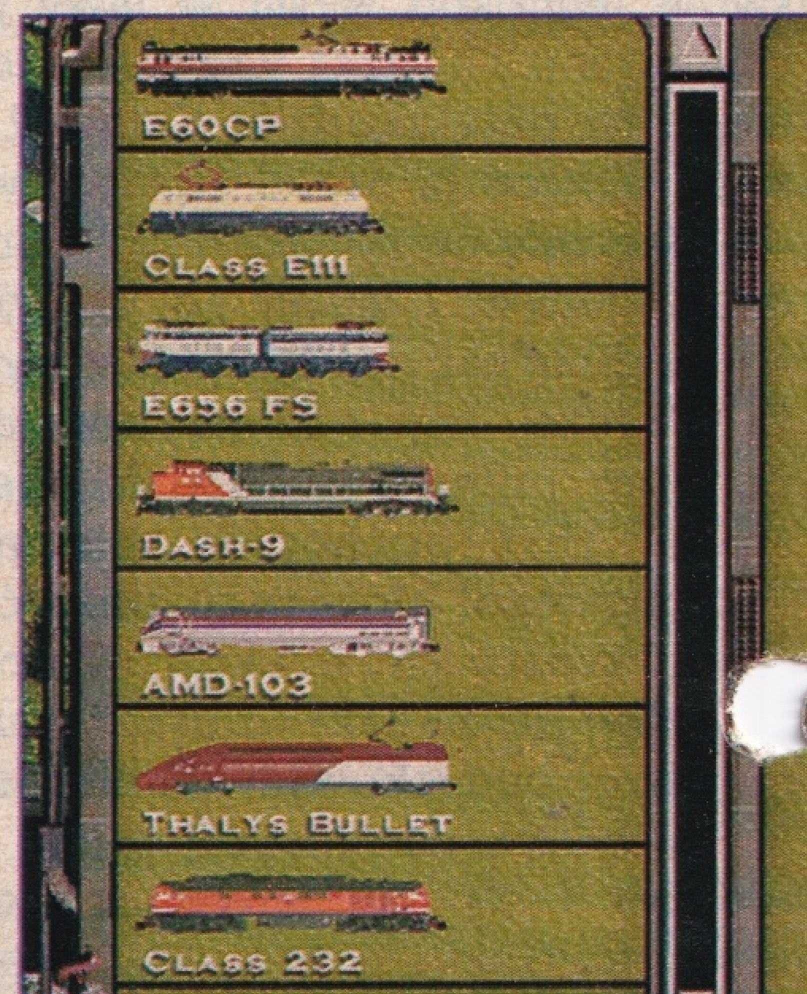
Casey Jones
wszystkie pociągi przeciwników natychmiast psują się

Overtime
stacje wytwarzają podwójną liczbę towarów

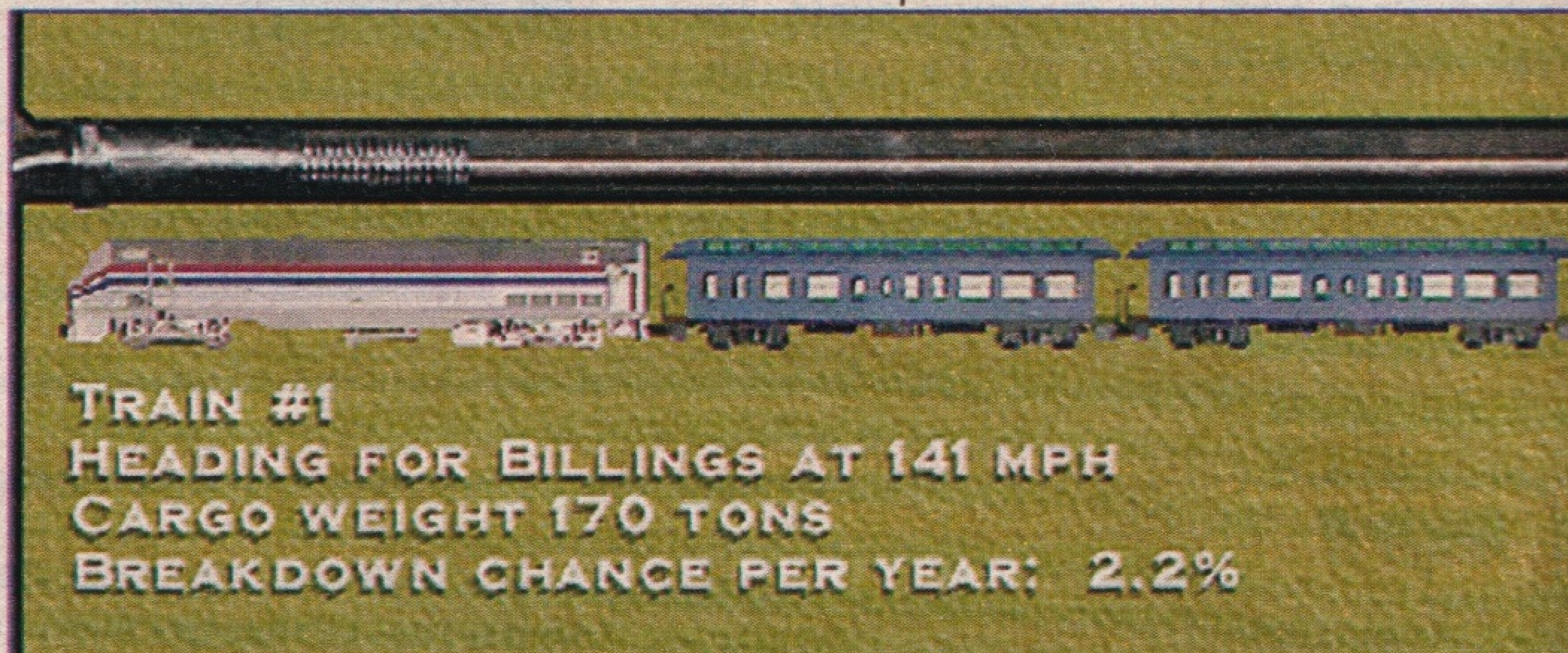
Viagra
zwiększa rozmiar miast



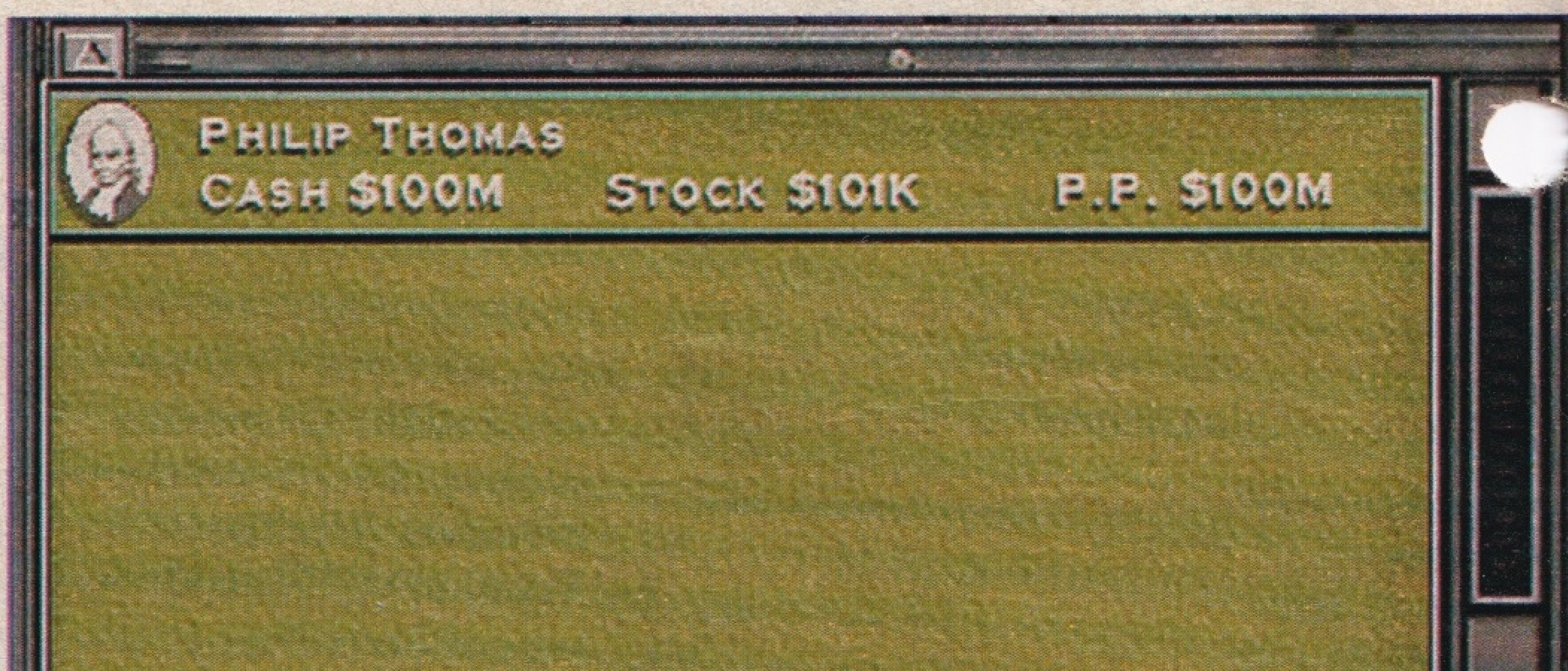
***BigfootGold:** coś na wszelki wypadek, gdyby znudziła ci się misja*



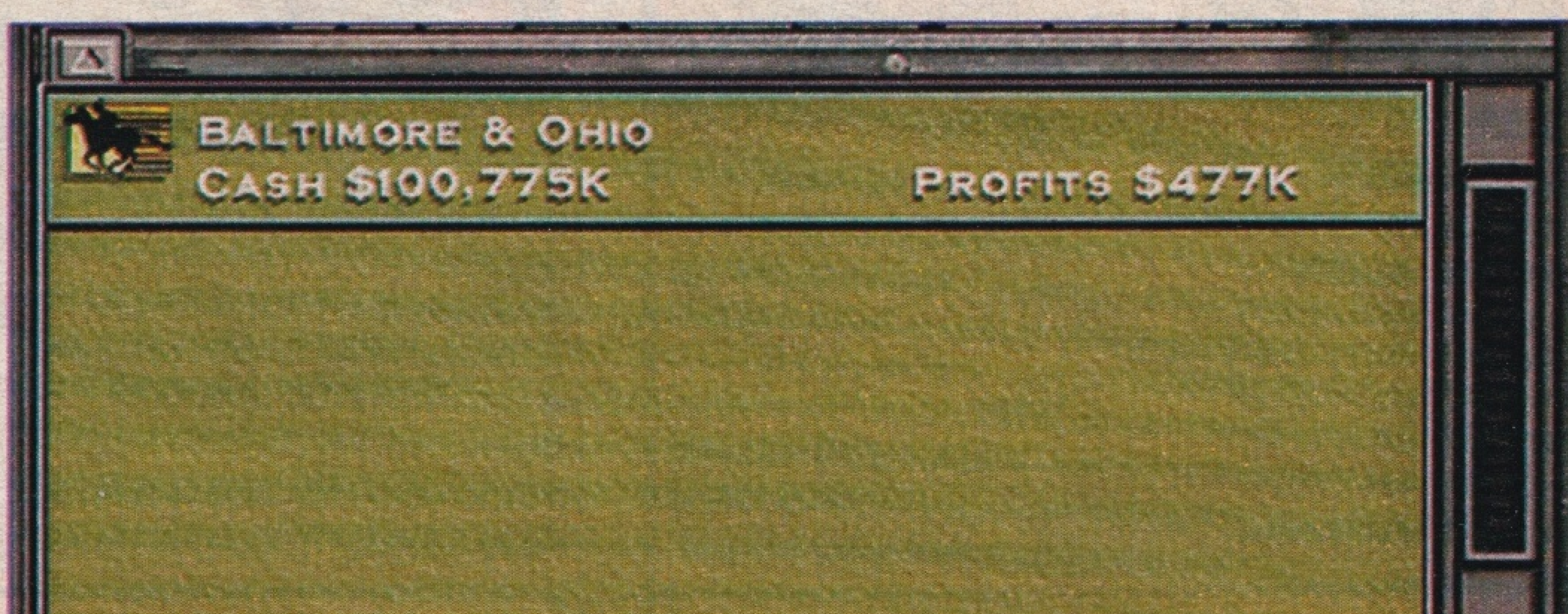
***Show me the trains:** nie ma to jak proste polecenie – wtedy komputer na pewno zrozumie*



***Speed Racer:** pasażerowie narzekają na zbyt długą podróż? Teraz twoje pociągi pomkną szybciej od Concorde*



***King of the hill:** kariera Billa Gatesa nie jest zbyt trudna do powtórzenia, wystarczy trochę postukać w klawiaturę*



***Powerball:** nie wolno być samolubem. Jak sam się obłowiłeś, to podziel się też ze swoimi pracodawcami – nie będą cię ścigać po sądach*

Seven Kingdoms 2

Aby użyć kodów, wpisz po prostu !!##%%&&. Uwaga! Musisz powtórzyć tę czynność w każdej kolejnej misji. Gdy już wpiszesz podane symbole, pojawi się komunikat: „Cheat codes enabled". Teraz możesz wybrać odpowiednią kombinację klawiszy:

Kody

CTRL+M
odkrywa mapę

CTRL+T
daje wszystkie technologie

CTRL+U
włącza/wyłącza tryb nieśmiertelności

CTRL+D
włącza informację o przeciwnikach

CTRL+
dodaje 1000 żywności

CTRL+C
dodaje 1000 do skarbca

CTRL+Z
tryb szybkiego budowania

CTRL+;
ludność w wybranym mieście wzrasta o 10

CTRL+J
nieznany efekt

ALT+CTRL+E
reputacja spada o 10

ALT+CTRL+R
reputacja wzrasta o 10

ALT+CTRL+K
zmniejsza o 20 uszkodzenia wybranego budynku

ALT+CTRL+J
zwiększa o 20 uszkodzenia wybranego budynku

ALT+CTRL+X
odejmuje 1000 ze skarbca

ALT+CTRL+C
odejmuje 1000 żywności



CTRL+C: i możesz budować, co chcesz



CTRL+T: ale z ciebie mądrala



CTR+M: i widzisz całą mapę



wpisujesz: ALT+CTRL+K...



...i twoje budynki są jak ze stali

Thief: The Dark Project

Kody do wersji 1.33

Kombinacja klawiszy: Ctr+Alt+Shift+End przeniesie cię do następnej misji.

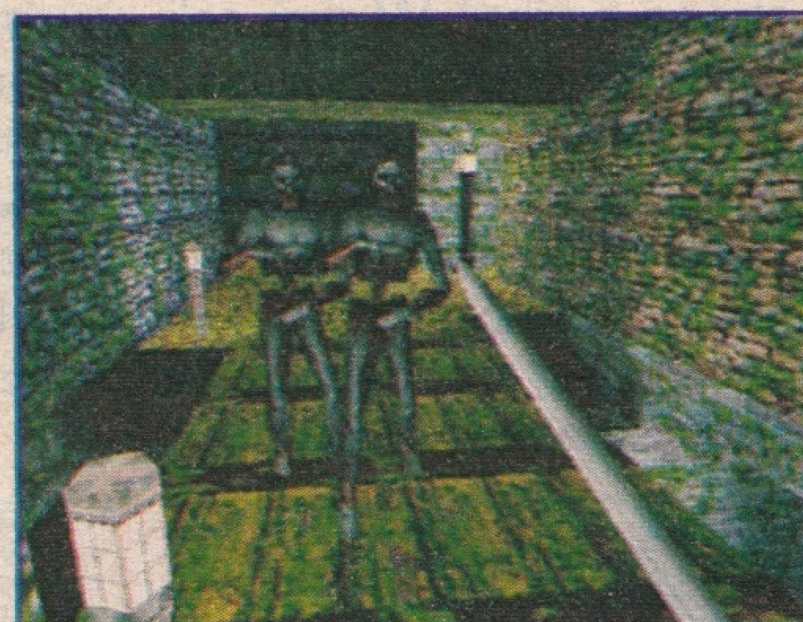
Jeśli chcesz rozpocząć grę w innej misji, niż Lord Bafford's Manor, w pliku **dark.cfg** dopisz linię **starting_mission** X, gdzie X oznacza numer kolejnej misji. Jeśli teraz wybierzesz NEW GAME, rozpoczniesz grę od tej misji.

UWAGA: pamiętaj o zrobieniu kopii zapasowej pliku!

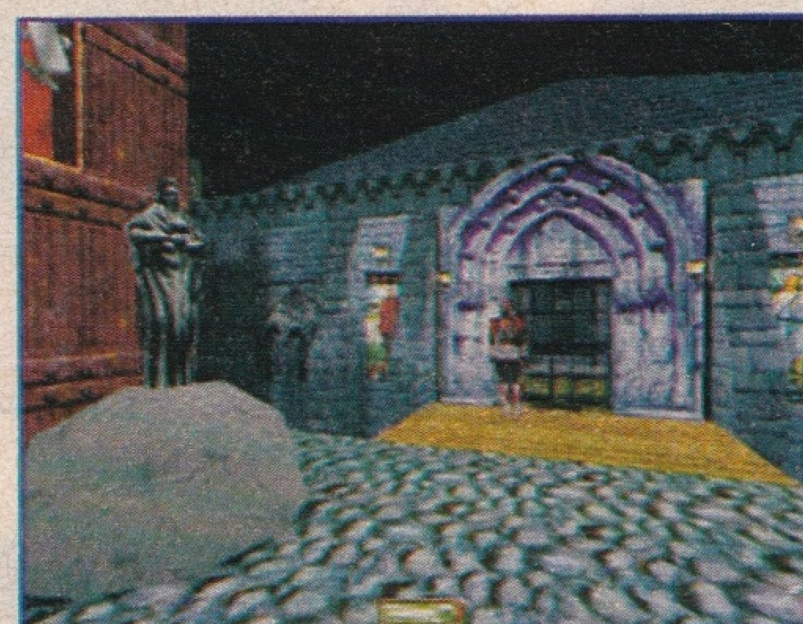


Ciężko stąd się wydostać, ale wystarczy...

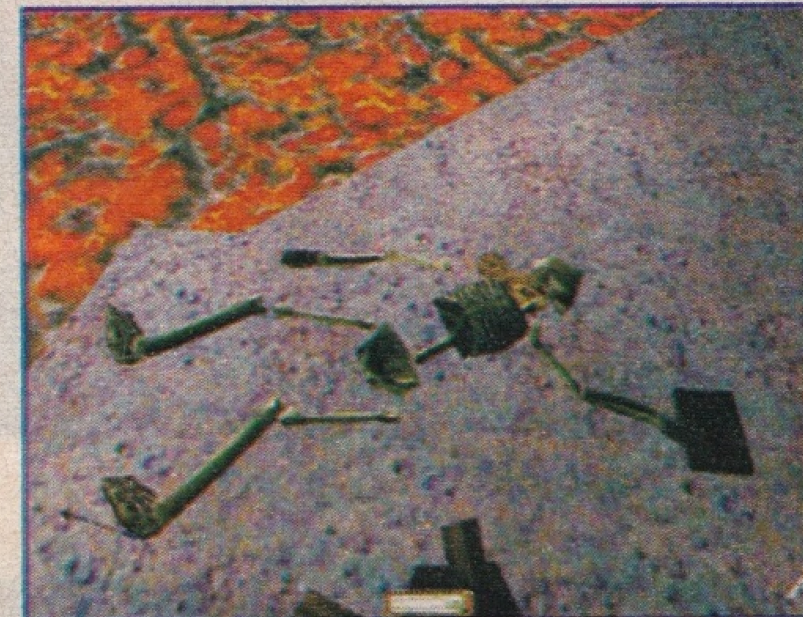
Jeśli chcesz mieć więcej pieniędzy, po prostu dopisz w **dark.cfg** linię **cash_bonus X**, gdzie X oznacza sumę pieniędzy, którą chcesz uzyskać.



... a ci goście nie przyszli po autograf...



...wciskasz Ctrl+Alt+Shift+End i już cię nie ma...



Niestety, nie ma sposobu na lawę...



...ani kodów umożliwiających bezbolesne usuwanie przeciwników

Sid Meier's Alpha Centauri

W czasie gry naciśnij [Ctrl] + K, aby wejść do edytora map. Wtedy wprowadź kod.

Kody

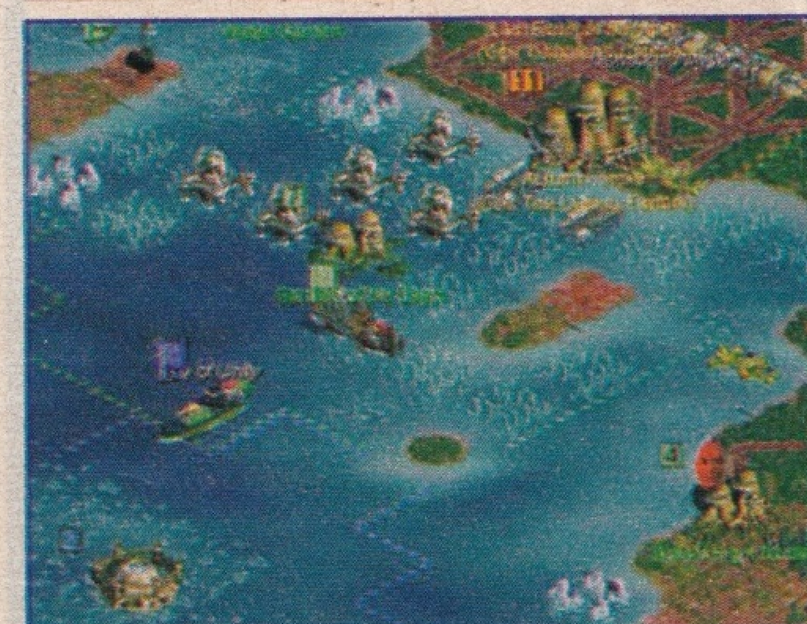
[Shift] + [F5]
zmiana roku

[Shift] + [F1]
stworzenie jednostki

[Shift] + [F2]
odkrycie nowej technologii

Y
odsłonięcie mapy

[Shift] + [F6]
zniszczenie przeciwników

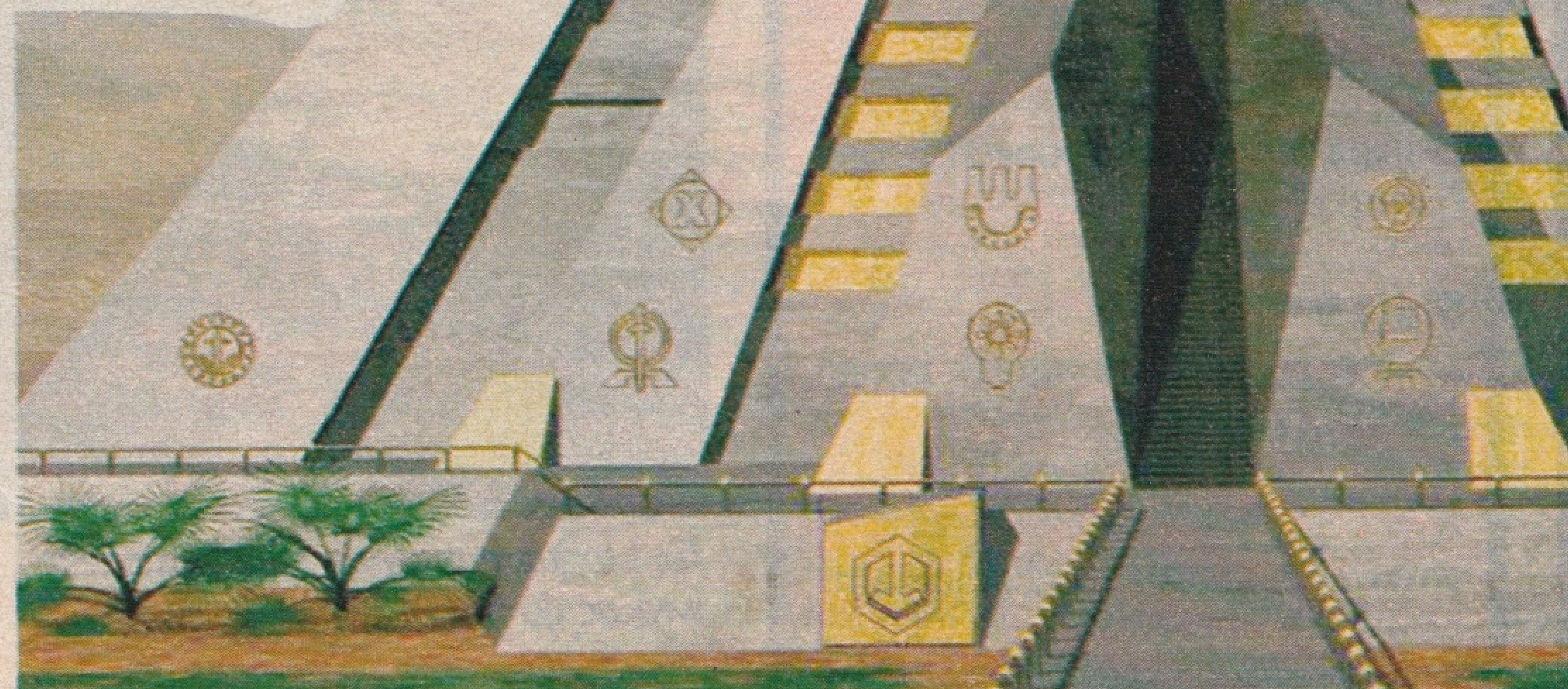


Wpisujesz Y... i wiesz już wszystko



Shift + F2 da ci dostęp do nowych technologii i cudów nauki

Jeśli nie popełnisz błędów, to już po kilkunastu latach będziesz mógł podziwiać podobne budowle...



Freespace 2 PL

W czasie gry wpisz po prostu: www.frespace2.com. Wówczas pojawi się komunikat „Cheats activated". Teraz naciśnij ~ i wpisz kod:

Kody

C
wysłanie wiadomości do wrogów

Shift C
udostępnienie środków obronnych

K
niszczy cel

Shift K
uszkodzenie zaznaczonego systemu statku wroga

Alt K
otrzymujesz 10% uszkodzeń

I
jesteś niezniszczalny

Shift I
Cel jest niezniszczalny

O
zmiana praw rządzących światem

Shift W
amunicja nigdy nie skończy się wszystkim twoim sprzymierzeńcom

W
amunicja nigdy ci się nie skończy

G
wypełnienie wszystkich podstawowych zadań

Shift G
wypełnienie wszystkich drugorzędnych zadań

Alt G
wypełnie wszystkich dodatkowych zadań

9
zmiana drugorzędnych broni (na kolejną)

Shift 9
zmiana drugorzędnych broni (na poprzednią)

0
zmiana pierwszorzędnych broni (na kolejną)

Shift 0
zmiana pierwszorzędnych broni (na poprzednią)

R
wezwanie statku z uzbrojeniem

Uwaga: jeśli masz włączony tryb wpisywania kodów, nie możesz ukończyć gry. Jest jednak sposób, aby to ominąć. W tym celu musisz najpierw wybrać pojedynczą misję i wpisać kod dający ci nieskończoną ilość amunicji (W). Potem musisz wyjść z misji (nie kończąc jej) i rozpocząć kampanię. W ten sposób przez całą grę będziesz miał nieskończoną ilość amunicji.


*Po co się męczyć, wystarczy wpisać: **I***


I jesteś niezniszczalny...


***Shift + K:** wróg jest bezbronny*


***K:**... i to by było na tyle*


***G:** I to już naprawdę koniec, możesz wracać do bazy...*

Indiana Jones and The Infernal Machine

Aby wprowadzić kody, wciśnij [F10] i wprowadź kod.

Kody

taklit_marion on
God Mode

urgon_elsa
daje wszystkie bronie

azerim_sophia
możesz poprawić sobie samopoczucie

nub_willie
pokazuje podpowiedzi

mem
pokazuje pamięć

version
pokazuje wersję gry

endcredit
pokazuje listę płac

toto
daje pistolet maszynowy Machine Gun

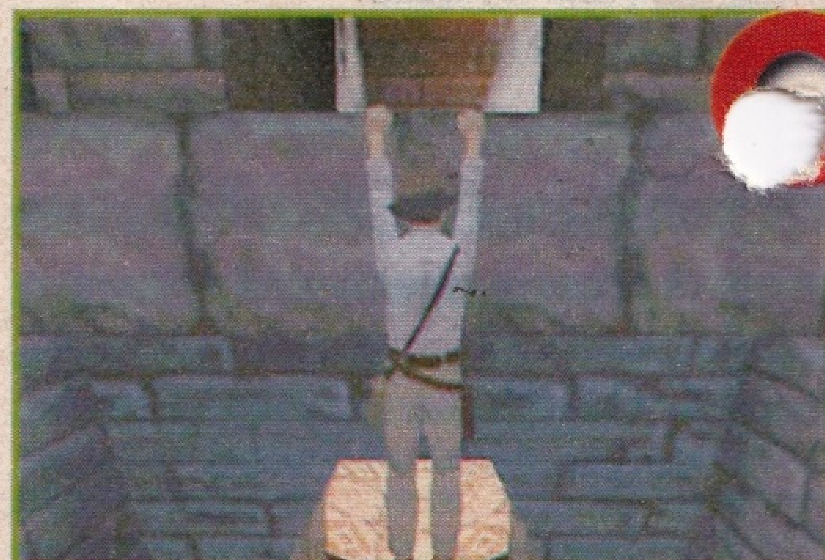
deriver
przechodzenie przez ściany

pop
natychmiastowa śmierć

horse
środek transportu


Gdyby nie God Mode, usłyszałbyś tylko: bul, bul


Teraz trzeba przejść przez ścianę


Szkoda, że nie ma tu żadnego konia...


Teraz lepiej trzymać rękę na spuście



Co tak szumi...

dźwięk 3D bez tajemnic

INFO
Cała prawda o dźwięku 3D...

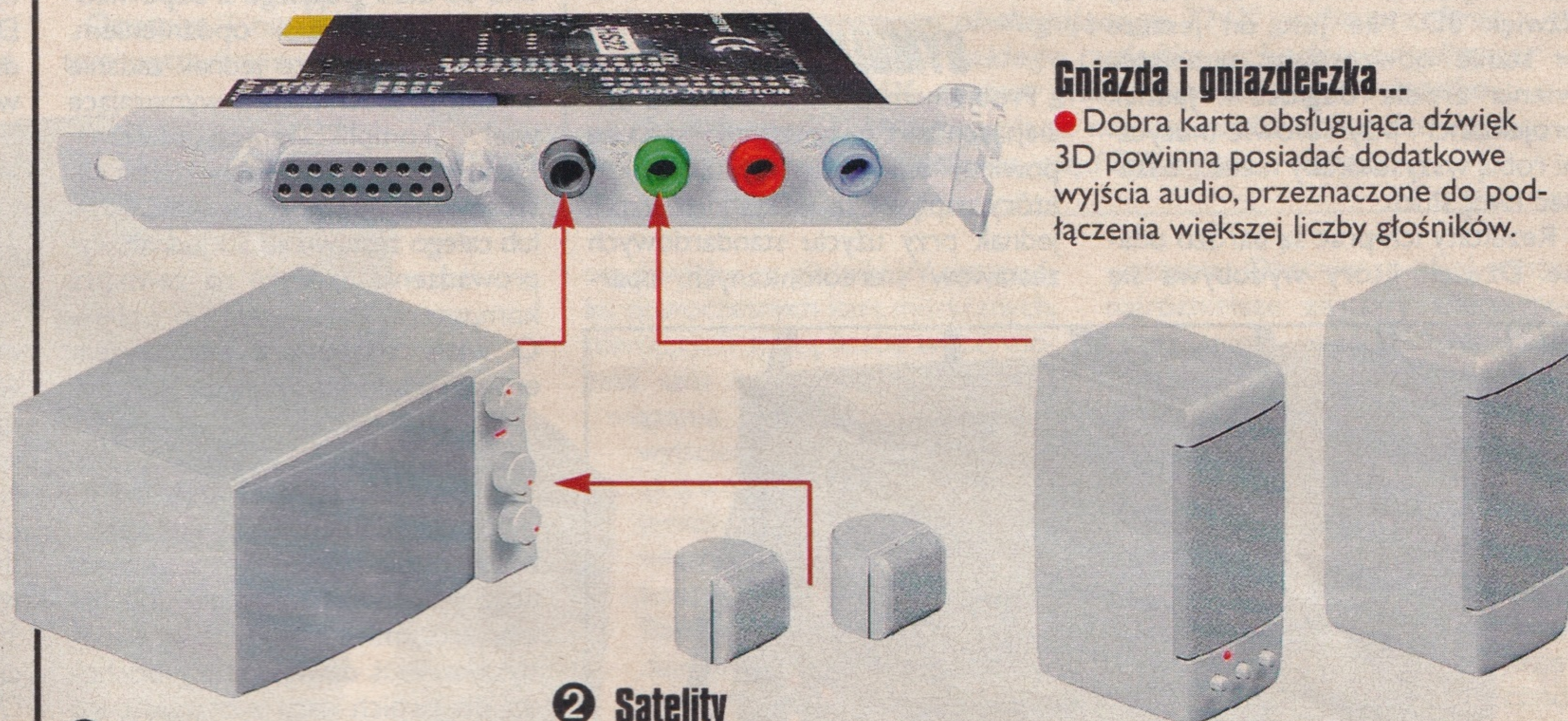
● Obecnie można kupić karty muzyczne, umożliwiające wykorzystanie zestawów audio, zaprojektowanych z myślą o komputerze. Na taki zestaw składają się: subwoofer, dwa aktywne głośniki stereo oraz dwa pasywne satelity. Relatywnie niska cena takiego zestawu sprawia, że możesz rozważyć jego zakup przy „komponowaniu" nagłośnienia swojego komputera.

● Umiejętne rozstawienie całego zestawu głośników jest niezwykle istotne, jeśli chcesz uzyskać dźwięk naprawdę wysokiej jakości. Głośniki wciśnięte na półkę z książkami i zasłonięte zdjęciem ulubionego zwierzaka z pewnością nie wywiążą się ze swojego zadania tak.

● Zalety zestawów 3D sound: wszystko w jednym (subwoofer, satelity i głośniki stereo); dźwięk naprawdę dobrej jakości.

● Wady zestawów 3D sound: droższe niż zwykłe głośniczki (ale i tak tańsze niż wzmacniacz, kolumny i subwoofer kupowane osobno), zajmują sporo miejsca; plątanina dodatkowych kabli.

Jak to wszystko ustawić?



Gniazda i gniazdeczka...
● Dobra karta obsługująca dźwięk 3D powinna posiadać dodatkowe wyjścia audio, przeznaczone do podłączenia większej liczby głośników.

❶ Subwoofer
● Największy głośnik w zestawie, odpowiadający za niskie tony. Najlepiej ustawić go gdzieś na podłodze, np. pod biurkiem – tak, aby dźwięk dochodził do twoich uszu nieco z dołu. Podłączany do wyjścia Line out.

❷ Satelity
● Nieaktywne głośniki dodatkowo wzbogacające realizm dźwięku. Podłącza się je do subwoofera specjalnym kablem, który jest dołączany do zestawu. Najlepiej umieścić je na wprost gracza, na przykład obok monitora.

❸ Głośniki stereo
● Dwa aktywne głośniki (tzn. można zmieniać natężenie dźwięku, a w pewnym zakresie również jego barwę). Podłącza się je do wyjścia Audio out. Jeśli chcesz uzyskać dźwięk najlepszej jakości, umieść je na równej wysokości, nieco z tyłu gracza.

Tekst: rafał Dziduch, Ilustracje: Horst Kołodziejczyk

KABOOM

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CREATIVE LABS możecie wygrać SUPERZESTAW GŁOŚNIKÓW! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Co to jest subwoofer?

THWK

Jak powstaje dźwięk 3D?

Do lamusa odeszły czasy, kiedy wystarczył słaby dźwięk z głośniczka PC. Dzisiaj, aby w pełni rozkoszować się najnowszymi grami, należy zaopatrzyć się również w kartę muzyczną 3D. Dopiero wtedy usłyszysz przestrzenny dźwięk

Tak naprawdę możliwości, które oferują współczesne karty muzyczne, to nie do końca dźwięk 3D. Nie jest on jeszcze w stanie odwzorować umiejscowienia źródła odgłosów. Jednak projektanci i inżynierowie muzyczni robią wszystko, aby nieco... oszukać twój słuch.

Rezultaty ich prac są bardzo udane. Dźwięk, który wydobywa się z głośników, potrafi skutecznie symulować rzeczywistość.



Dla tych, dla których liczy się także wygląd sprzętu, firma Creative Labs przygotowała mroczną serię głośników... A gdzie Darth Vader?

SYMULOWANE 3D

Problemem w konstruowaniu dzisiejszych kart muzycznych jest to, że powinny one przekazywać dźwięk, który napływa ze wszystkich stron. Jednak przy użyciu standardowych zestawów stereofonicznych, opartych na dwóch głośnikach, niezmiernie trudno jest osiągnąć taki efekt. Jak bowiem sprawić, aby gracz słyszał dźwięki zza pleców, skoro kolumny ustawione są po obu stronach monitora? Teoretycznie – a starania producentów pokazują, że również praktycznie – możliwe jest uzyskanie takich rezultatów. Można projektować moc i kolejność powstających dźwięków, w taki sposób, aby z dwóch kolumn docierały one do uszu grającego z odpowiednim natężeniem i opóźnieniem. W praktyce jest to jednak zadanie bardzo pracochłonne i wymagające wielu skomplikowanych obliczeń. Dużo lepszym rozwiązaniem jest zastosowanie dwóch par głośników lub całego zestawu audio. Jednak wyprowadzenie dźwięku na zewnątrz komputera, to jeden problem. O wiele trudniejsze jest wygenerowanie takiego dźwięku.

OSZUKIWANIE USZU

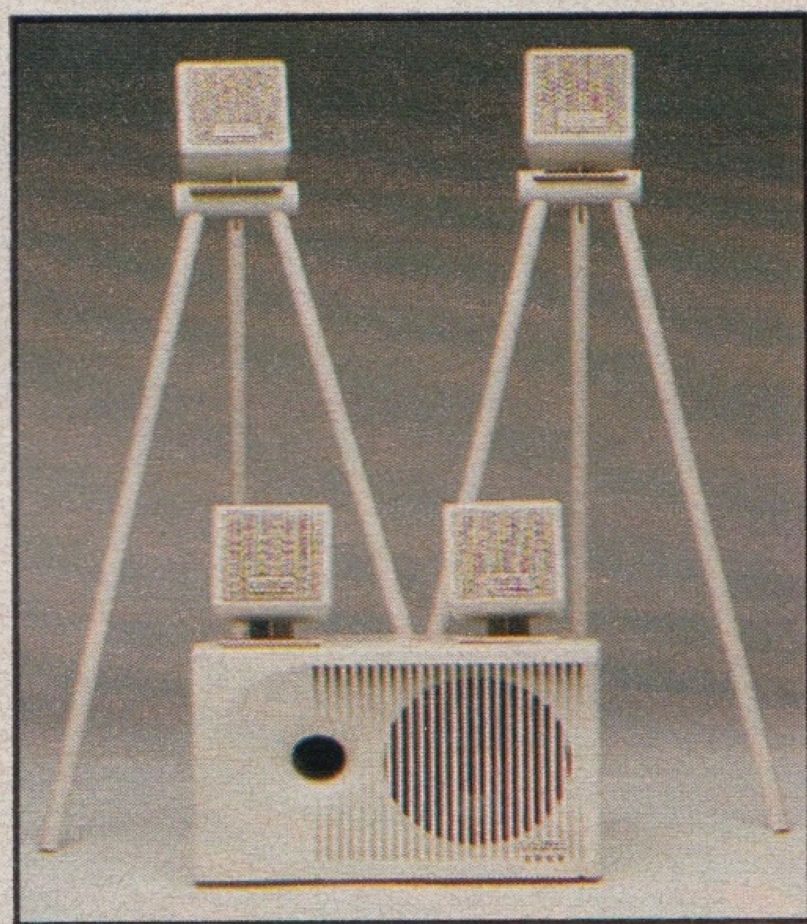
Aby łatwiej uzmysłowić sobie, w czym tak naprawdę tkwi trudność generowania dźwięku 3D należy zrozumieć pewien fakt. Kiedy słyszysz jakiś dźwięk, który dochodzi do twoich uszu z otaczającego środowiska, jesteś w stanie zlokalizować jego źródło. W przypadku dźwięku z gry komputerowej problem umiejscowienia jego źródła nie jest już tak istotny. Przecież doskonale wiesz, gdzie stoją głośniki. Trudno jednak sprawić, żeby dźwięki wydobywające się z konkretnych miejsc (np. dwóch kolumn) wrażenie umiejscowionych w kilku różnych punktach zamkniętego pomieszczenia (np. pokoju, w którym stoi komputer). Dzięki temu znacznie wzrósłby realizm gry. Innymi słowy: jeśli na ekranie ryczy potwór ustawiony za twoimi plecami, to z takiego właśnie kierunku powinieneś słyszeć ten dźwięk. Chcąc rozwiązać problem takiego pozycjonowania dźwięku, naukowcy opracowali system zwany HRTF. Daje on złudzenie, że dochodzące do twoich uszu dźwięki umiejscowione są dookoła ciebie.

POJEDYNEK GIGANTÓW

Gdy scena konkretnej gry jest już zaprojektowana w oparciu o technikę HTRF, projektanci muszą się jeszcze zdecydować na to, który ze współczesnych standardów obsługi dźwięku przestrzennego zastosować w danym tytule gry lub na konkretnej karcie muzycznej. Najpopularniejsze są obecnie dwa standardy: EAX i A3D. Pierwszy to rozszerzenie biblioteki DirectSound 3D o dodatkowe efekty – w pewnej części korzysta on z zalet HTR. Drugi jest rozwiązaniem w pełni opartym na systemie HTR. Za funkcjonowanie obydwu standardów odpowiadają procesory firmowane markami znanych producentów. Te dwa główne standardy dopełniają DirectSound 3D, oparty na rozwiązaniach programowych. Większość oferowanych dzisiaj kart jest zgodna



Dzięki kompletowi pięciu głośników będziesz mógł usłyszeć skradającą się za tobą bestię lub czającego się w zaułku bandytę


Stojaki ułatwiają ustawienie głośników na właściwej wysokości

z DS3D, ale nie jest on zbyt zaawansowany. Biorąc pod uwagę, że rzadko spotyka się karty zgodne zarówno z EAX, jak i A3D, wybór jednej z nich kupić jest trudny. Decydując się na jeden system, rezygnujesz przecież z konkurencyjnego, a każdy z nich ma swoje wady i zalety. A3D jest systemem o wiele bardziej zaawansowanym technicznie. Oferowany obecnie w wersji 2.0, ma możliwość generowania dźwięku, dochodzącego z każdej strony, a więc także z góry i z dołu. Dodatkowo A3D może symulować tłumienie dźwięków w zależności od powierzchni od jakiej się odbijają. Inną jego zaletą jest generowanie akustyki w oparciu o geometryczny obraz sceny – wiadomo przecież, że inaczej szumi wiatr w pustym polu, a inaczej w lesie. Choć te właściwości posiada również EAX, to w kartach opartych o A3D wspomniany efekt brzmi znacznie lepiej. Co ciekawe, system A3D najlepiej sprawdza się w przypadku zestawów słuchawkowych – na nich brzmi naprawdę doskonale. Niestety, mniejsza liczba gier, w których był wykorzystywany, zepchnęła go w tej chwili na, co prawda silną – ale jednak drugą – pozycję. Obecnie zdecydowanie prym wiedzie technologia EAX, której obsługa została wprowadzona do pakietu DirectX. Pozwala to twórcom gier na jej (dużo łatwiejsze, niż w wypadku A3D) wykorzystanie. EAX, obecnie również w wersji 2.0, choć nie jest uznawany za tak dobry jak A3D, stał się przez to bardziej popularny. Istnieje olbrzymia liczba gier obsługujących ten standard. Wiele wskazuje na to, że prawie każdy nowy tytuł będzie potrafił z niego korzystać.

JAK SŁUCHAĆ 3D?

Ostatnim i niezbędnym elementem potrzebnym do wygenerowania dźwięku są głośniki. W przypadku nowoczesnych kart muzycznych, oferujących sporą liczbę wyjść, możesz sam zadecydować, jakie rozwiązanie wybrać. Najprostszym wyjściem jest podłączenie pary aktywnych głośników. Musisz jednak pamiętać, że takie rozwiązanie znacząco obniży jakość dźwięku przestrzennego. Bardziej zadowalające rezultaty daje podłączenie karty dźwiękowej do wieży stereo – lepsze kolumny, a także większa moc wzmacniacza, oferują dużo lepsze brzmienie. Jednak najlepsze rozwiązaniem jest oczywiście zastosowanie zestawu składającego się z subwoofera i kilku głośników kierunkowych. Odpowiednie ich ustawienie zapewni niezapomniane wrażenia. Obecnie spotkać można najróżniejsze zestawy oferowane przez wielu producentów, które z powodzeniem nadają się do domowych zestawów komputerowych. Przy wyborze należy kierować się marką producenta (czy zapewnia serwis i jakiej udziela gwarancji) i ceną. Dla bardzo zamożnych graczy istnieje idealne rozwiązanie – kino domowe, oparte na systemie THX. Nadzwyczajna jakość sprzętu wykonanego w tej technologii oferuje zapierające dech w piersiach wrażenia, zwłaszcza w przestronnym pomieszczeniu. Jeśli jednak pod żadnym pozorem nie chcesz nabywać tak poważnego sprzętu grającego, polecamy zakup dobrej jakości słuchawek i... zatopienie się w dźwięku przestrzennym.



Dwa głośniczki i... śmietniczka? Nie, to po prostu bardzo elegancki zestaw SoundMan X2 Logitecha z głośnikiem niskotonowym!

Systemy dźwięku 3D

HRTF

Skomplikowany system programowania dźwięku przestrzennego dla wirtualnych środowisk. Polega on na stworzeniu modelu głowy, zamontowaniu na nim licznych czujników i wielokrotnych próbach z odbieraniem i nadawaniem dźwięku. Wszystko po to, aby stworzyć model najbliższy oryginałowi, jakim jest słuch człowieka. HRTF jest wykorzystywany w projektach o wiele bardziej skomplikowanych niż gry komputerowe.



A3D

Technika generowania dźwięku firmy Aureal, korzystająca z opracowanej na potrzeby Nasa techniki HRTF. Jest obecnie najbardziej zaawansowana, ale dopiero zdobywa popularność. Wykorzystywana przez karty z procesorem Vortex 1 oraz Vortex 2.

DirectSound3D



Wszechobecna biblioteka sterowników wdarła się również w świat dźwięków. Dla graczy to niezwykle korzystna sytuacja. Gry i karty nie obsługujące DS3D można bowiem policzyć na palcach. Oznacza to po prostu tyle, że nie zostaniesz „na lodzie", w przypadku kiedy zawiedzie któryś z mniej popularnych systemów.



EAX

Technika generowania dźwięku firmy Creative Labs. Oferowana obecnie w wersji 2.0, wraz z pakietem LiveWare. Integruje się z Direct X. Stwarza to wiele możliwości, które są korzystne dla graczy. Technicznie mniej zaawansowana od A3D, ale nie powinieneś zauważyć dużych różnic. Obsługiwana przez zdecydowanie największą liczbę gier.

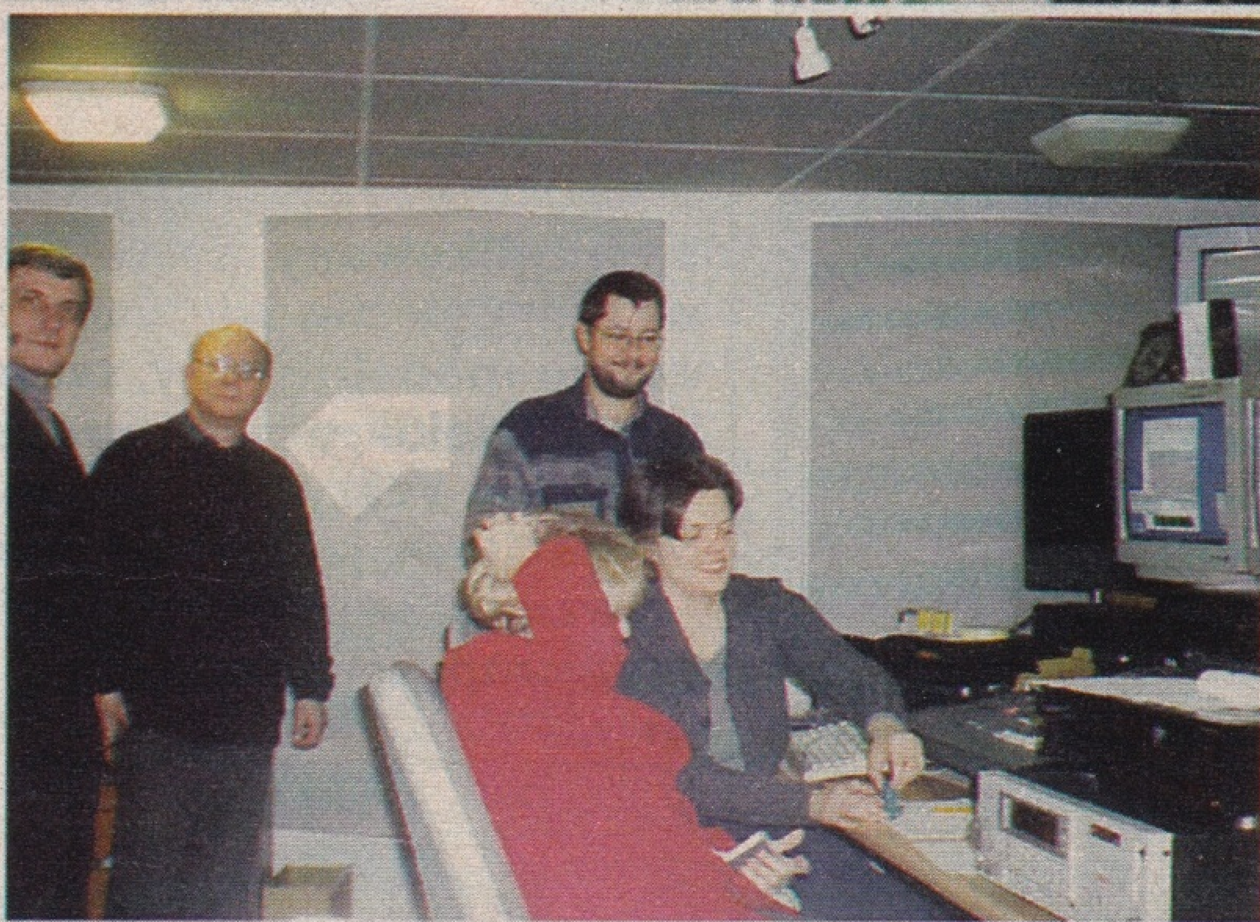


THX

Jest to skomplikowany i bardzo zaawansowany system generowania dźwięku przestrzennego, wykorzystywany w zestawach kina domowego. Istnieje również możliwość podłączenia takiego zestawu do komputera. Jest to system wielokanałowy, a ceny zestawu obsługującego THX grubo przekraczają 10000 zł. W skład takiego cudeńka wchodzą: amplituner THX, kontroler THX, zestaw głośników bocznych i środkowych, subwoofer. Urządzenia te muszą spełniać bardzo rygorystyczne normy jakościowe, stąd ich wysoka cena...

Tekst: Rafał Dziduch, Zdjęcia: materiały prasowe producentów: Tornado, Creative Labs

Myślisz, że polską wersję gry robi się w parę minut? Nic z tego! Niekiedy jest to równie pracochłonne, jak produkcja samej gry. Zresztą zobaczcie sami...



Prace nad udźwiękowieniem PLANESCAPE:TORMENT dobiegają końca...Wreszcie można się uśmiechnąć

Mag mówi po naszemu...

Jak powstają polskie wersje gier?

Wydawałoby się, że wystarczy tylko przetłumaczyć teksty występujące w grze, potem ustawić aktorów w studiu i kazać im je przeczytać. Następnie nagrać ich wypowiedzi i wstawić do programu. Jednak proces udźwiękowienia gry jest żmudny, długi i kosztowny. Przygotowanie polskiej wersji dobrej przygodówki czy rozbudowanego RPG może trwać nawet sześć miesięcy. Przy dużym projekcie pracuje około dziesięciu tłumaczy, kilku redaktorów, dwóch korektorów, programista, reżyser i operator dźwięku – cały sztab ludzi. Kiedy zakończą pracę, taka wersja gry, zwana betą, musi jeszcze zostać sprawdzona w „akcji" przez kilkunastu testerów. Ci potrafią ślęczeć nad nią i przez trzy tygodnie.



Na początku jest bardzo miło. Wygodna kanapa i trochę relaksu

1. Tekst i tłumaczenie

Już sam początek pracy może okazać się bolesny. Przede wszystkim producent gry musi dostarczyć wszystkie teksty, które się w niej pojawiają (zarówno pisane, jak i mówione). Niektóre firmy nie są przygotowane na wykonywanie obcojęzycznych lokalizacji, więc już na tym etapie mogą pojawić się problemy. Kiedy tekst trafi do polskiego dystrybutora, najpierw zajmuje się nim tłumacz. A raczej cały oddział tłumaczy, gdyż przy 320 stronach tekstu (tyle np. występuje w PLANESCAPE: TORMENT) potrzeba ich przynajmniej ośmiu.

„Na potrzeby Planescape Torment przygotowaliśmy dwa specjalne programy" – mówi Marcin Iwiński, dyrektor operacyjny CD Project. – „Pierwszy z nich dzieli tekst na wypowiedzi poszczególnych postaci. Dzięki temu każdy tłumacz przekłada partie dialogowe kilku postaci od początku do końca – tak, że w grze wypowiedzi bohatera są spójne pod względem stylu i słownictwa. Drugi program zapewnia łączenie tekstów z gry we wszystkie możliwe rodzaje dialogów, tak aby każde pytanie zgadzało się z odpowiedzią – czyli w efekcie daje możliwość sprawdzenia kontekstu i całościowego sensu tłumaczenia, którego sprawdzenie w momencie przekładania nie związanych ze sobą wypowiedzi nie jest możliwe".



Potem zaczyna się ciężka praca. Do przeczytania jest 200 stron

Niektóre produkcje sprawiają większe trudności. Na przykład niedługo ukaże się polska wersja gry LARRY 7. Tę przygodówkę cechuje specyficzny humor, który odwołuje się do wielu skojarzeń z amerykańskiej kultury. Nie wystarczy więc dobry przekład żartów. Byłyby one niezrozumiałe dla polskiego gracza. Trzeba poszukać w naszym języku takich sformułowań, które oddadzą sens wypowiedzi, a jednocześnie będą zrozumiałe dla Polaków, nie zapominając przy tym o humorze.

„Przy tworzeniu wersji polskiej gry HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA natrafiliśmy na inny problem" – kontynuuje Marcin Iwiński – „W grze pojawiają się piosenki w formie teledysków. Nie było rady – musieliśmy przetłumaczyć słowa, napisać na nowo piosenki i zatrudnić piosenkarzy. Na tym etapie najtrudniejsze okazały się negocjacje z menadżerami gwiazd".



Nagrać trzeba również pewne dziwne odgłosy...

Czasem okazuje się że w grze pojawia się więcej dialogów niż jest tekstu. Jak to możliwe? Wyobraź sobie, że grasz na przykład we WROTA BALDURA i twój bohater znajduje się na targowisku. W tle słychać mnóstwo odgłosów: gwar, jakieś sprzeczki, szepty. To też należałoby przetłumaczyć, ale czasem okazuje się, że... producent nie ma zapisanego tek-

INFO

SPRZĘT

Studio Dźwiękowe „**Green**", w którym trwają teraz nagrania do Diablo II pracuje na sysemie Digidesign Pro-Tools 24. Obraz podawany jest na monitory V1 DoremiLabs. Miksery to Yamaha 02R i 03D. Do tego mikrofony Sennheiser i Shoeps i wypalarka Yamaha 6x.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę PLANESCAPE TORMENT! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Co to jest libretto?



Realizator dźwięku jedna z najważniejszych osób w studio

...jak również bardzo poważne kwestie

stu do tych scenek. Są one wynikiem improwizacji aktorów. Polscy tłumacze mogą przekładać te dialogi, albo... pisać je od nowa.

2. Redagowanie i libretto

Kiedy tłumaczenie jest już gotowe, redaguje się je i przeprowadza podwójną korektę. Tekst poprawny merytorycznie i językowo należy dostosować do obrazu filmowego. Wypowiadane kwestie muszą zgadzać się z ruchem ust postaci. Przygotowuje się tzw. „libretto"

„Libretto, to określenie zapożyczone z języka filmu i reklam" – tłumaczy Marek Berkan, który przygotowuje tekst do DIABLO II. – „Jest to zestawianie listy dialogowej z języka oryginalnego i polskiego. Tekst jest już podzielony na postacie, których w DIABLO II jest aż 42. Rozbito go na kwestie i tzw. „wejścia" do nagrywania".

3. Zaczynamy nagranie

Przy samym nagraniu pracują około cztery osoby, nie licząc oczywiście aktorów. Są to: reżyser dubbingu, operator dźwięku, szef produkcji – przedstawiciel dystrybutora i człowiek, który zajmuje się sprawami technicznymi oraz przygotowaniem „libretta".

Reżyser nadzoruje pracę aktorów. Poucza, jakim głosem mają mówić. Czy powinni jęczeć z bólu, sapać ze zmęczenia, czy może ze względu na wpływ mocnych trunków powinni przekręcać niektóre wyrazy. Jeśli w wersji oryginalnej postacie mówiły z różnymi akcentami (irlandzkim, teksańskim czy szkockim), to w wersji polskiej też należałoby oddać ich sposób mówienia. Stąd też postacie przemierzające Forgotten Realms, mówią jak górale, Ślązacy czy też zaciągają z litewska.



Przy nagrywaniu dialogów ważne jest właściwe ustawienie mikrofonu

„Tak trzymaj!" – reżyser dźwięku, pani Miriam Aleksandrowicz daje wskazówki jednemu z aktorów. Bohater, pod którego podkładany jest głos, leży właśnie na łożu śmieci i opowiada historię swojego życia. Prace w studiu dźwiękowym potrwają jeszcze kilka, kilkanaście dni. Gotowy materiał w formie plików Wave wypalany jest na CD.

4. Dostosowanie grafiki

Kiedy tekst jest przetłumaczony, a dźwięk nagrany, pozostaje jeszcze dobór polskich czcionek i dostosowanie grafiki. Niestety, nie tłumaczy się napisów występujących w animacjach 3D. Tego typu obrazy są robione na komputerach takich jak Silicon Graphics. Powtórne ich wykonanie z polskimi literkami byłoby po prostu zbyt drogie.

5. Implementacja

Gotowy tekst, przerobioną grafikę i nagrany dźwięk wstawia się do gry. Proces ten odbywa się na ogół za granicą, u producenta, rzadziej w Polsce. Po prostu zachodni twórcy gier boją się udostępniać swoje kody źródłowe. Uważają, że w Polsce jest zbyt dużo piratów komputerowych.



Olbrzymia konsola z lewej to specjalny mikser Yamacha 03D

6. „Play testing"

Gotowy materiał w wersji beta trafia do testerów. Kilkunastoosobowa grupa siedzi nad grą przez kilka tygodni. Lepiej, aby program trafił do sprzedaży nieco później, ale dobrze działał. Dlatego też od testerów zależy bardzo wiele.

„Właśnie rozpoczynamy testy DIABLO II" – opowiada Marcin Iwiński – „Prace prowadzi się w Irlandii, musieliśmy więc wysłać tam dwóch naszych ludzi, a dwóch zatrudniliśmy na miejscu. W skład tej grupy wchodzi m. in. inżynier, który wyszukuje błędy, Q&A Lead (Szef Testerów) odpowiedzialny za ostateczną jakość przekładu w grze, oraz dwóch tłumaczy/testerów. Prace nad polską wersją DIABLO II toczą się równocześnie z pracami nad wersjami: angielską, niemiecką, francuską, hiszpańską i włoską. Jeśli producent nagle zmieni coś w wersji oryginalnej, trzeba zmieniać również polską".



Nad całością nagrania czuwa reżyser i operator dźwięku

7. Można już się bawić!

No i mamy wreszcie grę po polsku. Trochę to trwało, być może przepuściliśmy jakieś błędy, ale każde kolejne tłumaczenie, zawiera ich coraz mniej. W lokalizację włożono wiele miesięcy pracy, poniesiono duże koszty. Pytanie nasuwa się samo: czy to się opłaca?

„Sami byliśmy kiedyś graczami, i spędzaliśmy dużo czasu w tym środowisku" – odpowiada Marcin Iwiński – „Znajomość języków obcych w naszym kraju ciągle nie jest duża. Przygotowanie polskiej wersji gry przygodowej czy fabularnej jest konieczne, aby można było w nią grać. Nie wymyśliliśmy niczego nowego. Spolszczanie gier było kolejną inwestycją w rozwój firmy. Braliśmy przykład z dystrybutorów niemieckich i francuskich. Dobra lokalizacja jest teraz standardem i normą której powinniśmy się trzymać".

Tekst: Maciej Jurewicz, Zdjęcia: CD Projekt, Foto Studio – Maciej Drozdowski

WIRTUALNI MILIONERZY

ZARABIAJ OGLĄDAJĄC STRONY WWW!

Internet w wielu dziedzinach jest wręcz niezastąpiony. Jednak w pełni docenisz ofertę światowej Sieci, spędzając w niej dużo czasu. Nie byłoby z tym problemu, gdyby nie wysokie koszty takiej zabawy. Czy istnieje możliwość ich zmniejszenia lub nawet zarabiania na wędrówkach po stronach WWW?

W Internecie ostatnio pojawiło się bardzo wiele stron zawierających proste porady, w jaki sposób zmniejszyć koszty połączenia z serwerem. Większość z nich wspomina, lub wprost poleca firmy prowadzące działalność reklamową w Sieci. Można je podzielić na trzy podstawowe typy.

CZYTAJ E-MAILE, BĘDZIESZ BOGATY?

Firmy zaliczane do pierwszego typu zajmują się wysyłaniem e-maili reklamowych na prywatne konta osób, które zadeklarowały uczestnictwo w ich systemie. Niektóre pozwalają, by nie czytać tych listów, inne wymagają, aby potwierdzić ich otwarcie. Za każdy otrzymany list dostaniesz od 0,03 do 0,05 $. Niektóre firmy dodatkowo przysyłają także ankiety. Za ich wypełnienie możesz otrzymać nawet kilka dolarów. Do tej grupy można zaliczyć jedyną polską firmę zajmująca się reklamą w Internecie – Logomedię (www.logomedia.iq.pl). Jej stawki wynoszą (w zależności od wielkości przesyłki) od 0,02 do 0,10 zł za jeden list i od 1,50 do 8 zł za wypełnienie ankiety.

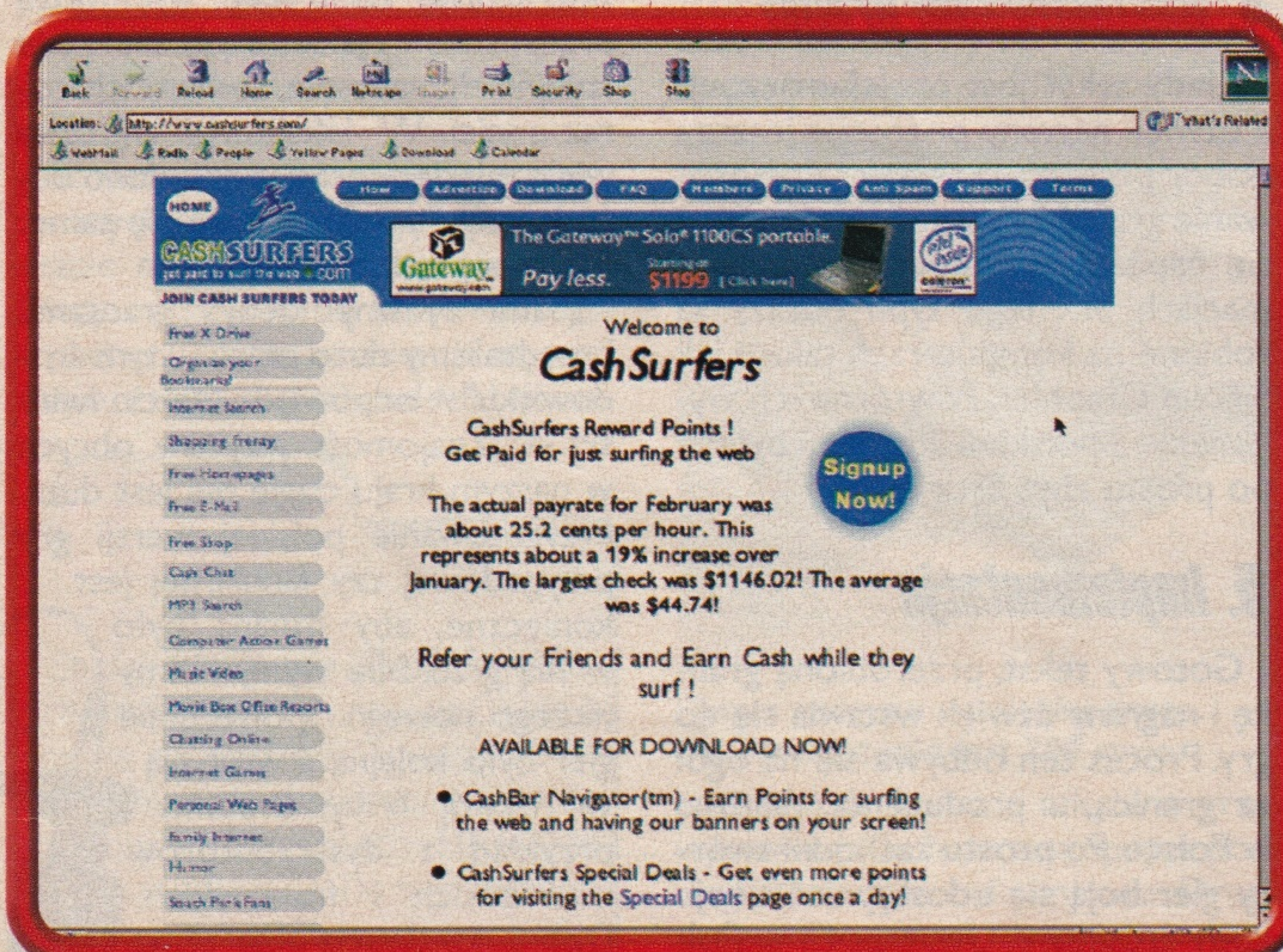
Dodatkowo większość firm płaci za wprowadzanie nowych członków do systemu. W Logomedii za każdy e-mail odebrany przez osobę, która podała twój kod identyfikacyjny podczas rejestracji, otrzymujesz od 0,01 do 0,05 zł, a za każdą wypełnioną przez nią ankietę od 0,5 do 4 zł.

REKLAMA NON-STOP...

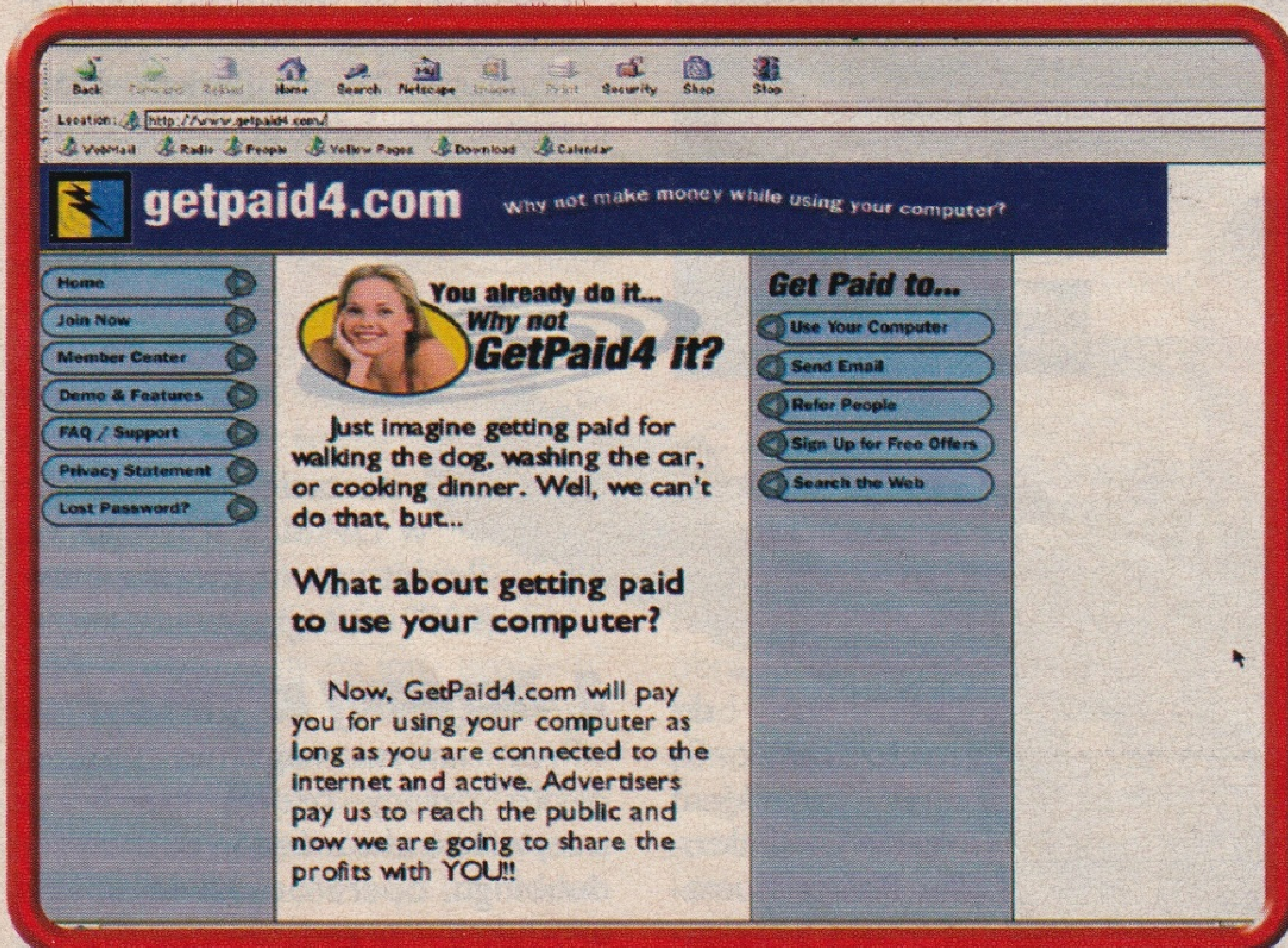
Druga grupa firm płaci za czas spędzony w Sieci, niezależnie od tego z jakich stron korzystasz. Po zarejestrowaniu się, otrzymujesz specjalny program. Kiedy połączysz się z Internetem, uruchamiasz go, a na dole ekranu pojawia się pasek, na którym wyświetlane są reklamy. Za każdą godzinę działania programu otrzymujesz punkty „warte” ok. 0,5 $. Czasami reklama ma postać banera. Jeśli na niego klikniesz, zostaniesz połączony ze stroną reklamowanego produktu czy usługi. Za każde takie połączenie otrzymujesz dodatkowe punkty. Podobnie jak w przypadku e-maili, dodatkowe dochody przynoszą także wszystkie osoby, które wprowadzisz do firmy. Czasami może to być aż 25 % „zarobionych” przez nich pieniędzy. Zyski można zwiększać uruchamiając jednocześnie programy kilku firm, ale wtedy część ekranu przeznaczona do pracy zaczyna się niepokojąco kurczyć...



Allcommunity zapłaci ci nawet za zakupy w ich sklepie. Nie licz jednak, że dostaniesz coś zupełnie za darmo



W Cash Surfers możesz zarobić średnio około 25 centów za godzinę, czyli 45$ miesięcznie. Jednak rekordzista zyskał ponad 1100 $!



Każda z firm stosuje własne metody, aby zachęcić cię do skorzystania z oferty – na www.getpaid4.com jest to uśmiechnięta dziewczyna



UDOSTĘPNIJ NAM SWOJE STRONY

Trzecia oferta przeznaczona jest dla posiadaczy własnych stron WWW. Polega ona na umieszczeniu na swojej stronie banera reklamującego określoną firmę lub stronę. Za każde kliknięcie, łączące ze stroną „sponsora", posiadacz strony otrzymuje określone pieniądze. Czasami, jeśli reklamujesz sklep internetowy, możesz także otrzymać udział w jego zyskach.

JAK WZIĄĆ W TYM UDZIAŁ?

Wystarczy wejść na stronę Internetową danej firmy. Tutaj znajdziesz informacje, w jaki sposób można przyłączyć się do systemu. Zazwyczaj jedynym warunkiem jest posiadanie konta e-mail. Po wybraniu stosownego linku i potwierdzeniu chęci zapisu, zostaniesz poproszony o wpisanie loginu, którym będziesz się posługiwać, podwójne wpisanie hasła oraz o wypełnienie ankiety. Zawiera ona szczegółowe pytania dotyczące zarówno twoich danych osobowych jak i wykonywanego zawodu, wykształcenia, zainteresowań czy dochodów. W pierwszej części ankiety dane muszą być w 100% poprawne, ponieważ ewentualne czeki zostaną wysłane na podane przez ciebie nazwisko i adres. W przypadku niewłaściwego wypełnienia, odbiór pieniędzy może stać się niemożliwy. Jeśli przez pomyłkę błędnie wypełniłeś jakieś pole i już przesłałeś ankietę, swoje dane możesz poprawić poprzez specjalną opcję na głównej stronie firmy. Druga część ankiety, zazwyczaj zawierająca pytania dotyczące pracy i zainteresowań, jest o tyle istotna, że przysyłane reklamy zazwyczaj będą dotyczyły wybranej przez ciebie tematyki. Dzięki właściwemu wyborowi nie będziesz bombardowany mało ciekawymi informacjami.

Po zakończeniu wypełniania ankiety, wystarczy ją przesłać, wykorzystując specjalny link na dole strony. Po kilku minutach otrzymasz swój numer identyfikacyjny (należy go zapisać, jest on potrzebny do wprowadzenia nowych osób) i potwierdzenie przyjęcia do systemu. W zależności od firmy, możesz od razu ściągnąć program wyświetlający reklamy (tak jest np. w Spedia) i zacząć zarabiać pieniądze lub poczekać kilka tygodni (np. w Alladvantage), aby móc rozpocząć oglądanie reklam.

Strona firmy Spedia jest niezwykle atrakcyjna graficznie. Obietnica zarobienia 150$ w ciągu godziny też jest niczego sobie

Logomedia – strona jedynej polskiej firmy oferującej pieniądze w zamian za czytanie listów z reklamami

CZY TO DZIAŁA?

Z tego co udało nam się ustalić – TAK! Nawet rodzima Logomedia rozpoczęła już działalność. Firmy zachodnie wysyłają oczywiście czeki do Polski, należy jednak być cierpliwym – większość robi to dopiero wtedy, gdy zbierze się odpowiednio wysoka kwota (zazwyczaj rzędu kilkudziesięciu $). Poza tym za realizację takiego czeku bank pobiera prowizję, więc przy mniejszych kwotach nic by dla ciebie nie zostało!

INFO

Oni (może) ci zapłacą

Poniżej znajdziesz adresy firm płacących internautom za udział w ankietach lub oglądanie ich reklam

Logomedia – www.logomedia.iq.pl
Target Shop – www.targetshop.com
All Community – www.allcommunity.com
Send More Info – www.sendmoreinfo.com
Alladvantage – www.alladvantage.com
Spedia – www.spedia.net
Cash Surfers – www.cashsurfers.com
Get Paid 4 – www.getpaid4.com
Commission Junction – www.cj.com

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: Stockbyte

WAKACJE Z INTERNETU



Mimo, że do wakacji zostało jeszcze trochę czasu, już teraz warto poszukać wymarzonego miejsca na ich spędzenie. A gdyby tak skorzystać z pomocy Internetu? Czy jest to lepsza i wygodniejsza droga?

Poszukiwania odpowiedniej oferty wymagają wolnego czasu i dobrej kondycji. Zanim dokonasz wyboru, często musisz odwiedzić kilka lub nawet kilkanaście biur podróży. Niekiedy do tego samego miejsca przychodzisz kilka razy – może nie być interesującej cię oferty, nie przygotowano jeszcze katalogu lub cennika. Jest jednak inny, łatwiejszy sposób uzyskania potrzebnych informacji. Po prostu włącz komputer i zajrzyj na internetowe strony turystyczne...

Co tu dają?

Na początku powinieneś sprawdzić oferty poszczególnych biur turystycznych. Nie ma co marzyć o egzotycznym wypadzie do źródeł Amazonki, gdy wszyscy proponują co najwyżej gorące plaże Władysławowa...

Praktycznie wszystkie firmy prezentują na swoich stronach skrócony katalog wyjazdów. Znajdziesz tam informacje o terminach i cenach większości dostępnych imprez. **Pamiętaj jednak, że najatrakcyjniejsze finansowo propozycje zwykle dotyczą najmniej atrakcyjnych terminów, np. początku czerwca lub przełomu września i października.**

Czasem na stronach WWW możesz uzyskać dokładniejsze informacje: szczegółowy opis danego wyjazdu (kategoria hotelu, ilość posiłków, odległość od plaży, cenę każdego dostępnego terminu, rodzaj transportu, itp.). Ciekawscy mogą też obejrzeć fotografie opisywanych miejsc. Nie należy jednak za bardzo wierzyć w to, co widać na zdjęciu. Każdy właściciel hotelu chce przecież jak najlepiej się zaprezentować. Po przybyciu na miejsce może się okazać, że np. śliczny basen olimpijski z folderu reklamowego ma w rzeczywistości wymiary... 3 na 6 metrów i głębokość 60 cm!

Większość biur podróży umożliwia także zamówienie tradycyjnego katalogu z ofertami – po prostu wypełniasz odpowiedni formularz ze strony WWW. Zdarza się, że możesz poprzez Internet zarezerwować interesujący wyjazd, a czasem nawet od razu za niego zapłacić (kartą kredytową, oczywiście). Takie formalności lepiej jednak załatwiać osobiście w biurze.

Adres: http://www.ttricardo.com.pl

Aż miło zajrzeć, tylko oferta mogłaby być troszkę bogatsza. Znajdziesz tutaj informacje wraz z cenami, a nawet możliwość rezerwacji wczasów (bądź wyjazdów na obozy młodzieżowe) poprzez Internet. Całość ładnie przygotowana i czytelna.



Interesujące miejsce, także dla osób szukających tańszych ofert. Gorąco polecamy!

NASZA OCENA:

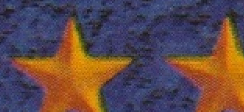


Adres: http://www.wakacje.de

Pod tym adresem uzyskasz bezpośredni dostęp do... bazy danych ofert niemieckiego biura TUI. Ciekawostka – podobną drogą dokonują rezerwacji pracownicy biur podróży! Strony dosyć ciekawe, jednak mogłyby znacznie lepiej wyglądać.

Bogata oferta, stosunkowo wysokie ceny, możliwość rezerwacji oraz wątpliwa szata graficzna stron...

NASZA OCENA:



Adres: http://www.janpol.com.pl

Kolejne porządnie przygotowane strony. Znajdziesz na nich nie tylko opisy imprez, ale też ich ceny, warunki dojazdu, itp. Oczywiście są także propozycje „z ostatniej chwili". Miłą niespodzianką jest umieszczona na stronach wyszukiwarka ofert.



Bardzo ładnie wyglądające i ciekawe strony. Niestety, z niektórymi przeglądarkami nie chcą działać...

NASZA OCENA:



TiPSY

Wakacje bez stresu

- Rezerwacja wyjazdu przez Internet pozwoli ci zaoszczędzić czas, ale może też być przyczyną sporych kłopotów. Mimo posiadania własnych stron, niektóre firmy traktują po macoszemu zgłoszenia przez e-mail. Tak więc twoja rezerwacja może długo czekać, aż ktoś się nią zainteresuje – dwa dni przed wyjazdem dowiesz się np, że... nigdzie nie jedziesz, gdyż brak wolnych miejsc. Aby tego uniknąć, lepiej po pewnym czasie od złożenia zamówienia skontaktować się z biurem w bardziej tradycyjny sposób – telefonicznie...
- Inne niebezpieczeństwo wiąże się dokonywaniem zapłaty kartą kredytową. Internet nie jest odpowiednim miejscem do ujawniania numeru karty, lepiej opłacić wyjazd przelewem bankowym.
- Pamiętaj także, że na rynku działa mnóstwo firm turystycznych, ale tylko niektóre z nich oferują znośną jakość usług. Jeśli nie chcesz spędzić urlopu marzeń w sypiącym się, nieklimatyzowanym hoteliku na środku Sahary, korzystaj z usług dużych, znanych biur podróży. Sprawdź, czy biuro posiada certyfikat Polskiej Izby Turystyki!
- Nikt nie lubi przepłacać, jednak bardzo niskie ceny powinny budzić podejrzenia. Nie jest możliwe zorganizowanie dwutygodniowego pobytu na Hawajach za 355 złotych.
- Przed zakupem upewnij się dokładnie, jakie są warunki wyjazdu, gdzie będziesz mieszkał, itp. W niektórych ofertach pomijane są pewne „szczegóły", np. to, że hotel leży przy samej autostradzie.

Jak znaleźć strony biur podróży? Po prostu wejdź na stronę dowolnej polskiej wyszukiwarki i poszukaj odnośnika „turystyka". Możesz też wpisać „biura+podróży". Możesz użyć również angielskojęzycznych przeszukiwarek – polecamy HotBot, Lycos lub AltaVistę. Po prostu wpisz „(nazwa miejscowości, do której chcesz jechać)+vacation". Wśród otrzymanych wyników na pewno znajdziesz potrzebny ci adres. Mając dane na temat miejscowości, do której chciałbyś pojechać, możesz też dowiedzieć się (pocztą e-mail) w lokalnej informacji turystycznej, jak zamówić pokój w wybranym hotelu...

Więcej informacji!

Jeśli nie wystarczą ci informacje dostarczone przez biuro podróży, możesz spróbować odszukać w Sieci oficjalne strony regionu, do którego chcesz się wybrać. Wiele kurortów, zwłaszcza zagranicznych, szybko przekonało się, że Internet jest świetnym sposobem zdobywania nowych gości. Na ich serwerach znajdziesz zazwyczaj nie tylko dokładne informacje o okolicy, ale też opisy lokalnych atrakcji, ceny przejazdów autobusami, a niekiedy nawet mapkę. Poza tym dowiesz się, jaka aktualnie panuje tam pogoda. Możesz też zapoznać się z kalendarzem lokalnych imprez. Tutaj dla każdego znajdzie się coś dobrego!

Dodatkowe atrakcje...

W Sieci znajdziesz też ogólne strony poświęcone turystyce i wyjazdom. Opisują one miejsca, które warto odwiedzić, zarówno te w Polsce, jak i poza jej granicami. Poza tym znajdziesz tu także odnośniki do stron biur podróży, sklepów podróżniczych, księgarń z mapami i przewodnikami oraz wiele ciekawych informacji, przydatnych przy planowaniu urlopu.



Jeśli już jesteś pewien, gdzie chcesz jechać, możesz jeszcze odwiedzić strony znanych towarzystw lotniczych, linii kolejowych oraz innych przewoźników. Dzięki temu będziesz wiedział, jakie są ceny biletów i czy warto zdecydować się na podróż samolotem, czy lepiej pociągiem, a może... rowerem.

Trzymając już bilety w ręku, będziesz niecierpliwie spoglądał na kalendarz i liczył dni do wyjazdu. W tym czasie możesz kontrolować w Sieci, jaka jest pogoda w wybranej na wypoczynek miejscowości. Całe szczęście, że na wczasach odpoczniesz wreszcie od... komputera (chyba, że masz laptop).

Adres: http://www.scanholiday.pl

Strony firmy ScanHoliday urzekają eleganckim wyglądem. Poza bardzo dokładnymi informacjami na temat ofert, znajdziesz tu także ankietę zamówienia darmowego katalogu! Warto również zwrócić uwagę na promocje – są niekiedy naprawdę atrakcyjne!

Jak widać, można zrobić ładne i praktyczne strony WWW, mogące zastąpić nawet drukowany katalog

NASZA OCENA: ★★★★★

Adres: http://www.aladin.com.pl

Na tych stronach znajdziesz oferty wakacji w naprawdę ciepłych krajach Afryki, ceny (podane w markach niemieckich) i opisy hoteli. Szkoda tylko, że całość jest tak słabo opracowana pod względem graficznym.

Jeśli planujesz wyjazd do Afryki, zajrzyj tu koniecznie. Znajdziesz wiele przydatnych informacji

NASZA OCENA: ★★★

Adres: http://polish.wunderground.com/

Dla odmiany – internetowa pogodynka! Wystarczy, że wybierzesz interesujące cię miejsce (kraj lub miasto), a w ciągu paru chwil uzyskasz aktualne dane o pogodzie. Niestety, to tylko prognoza i wcale nie musi się sprawdzić. Tak to już jest z pogodą...

Bardzo przydatna strona! Uwaga: zbyt częste zaglądanie, zwłaszcza tuż przed wyjazdem, grozi nerwicą...

NASZA OCENA: ★★★★★

INFO

Urlop z Sieci

- Adresy biur podróży:
http://www.sigma–travel.com.pl
http://www.sigmatravel.com.pl
http://www.triada.com.pl
http://www.scanholidays.com.pl
http://www.ttricardo.com.pl
http://www.aladin.com.pl
http://www.wakacje.de
http://www.janpol.com.pl
- Inne ciekawe strony:
http://www.podroze.pl
http://tuspain.com
http://polish.wunderground.com
- Katalogi turystyczne wyszukiwarek (znajdziesz tu odnośniki do stron z całego świata):
http://dir.altavista.com/top/recreation/travel/destinations
http://katalog.wp.pl/www/rekreacja/turystyka

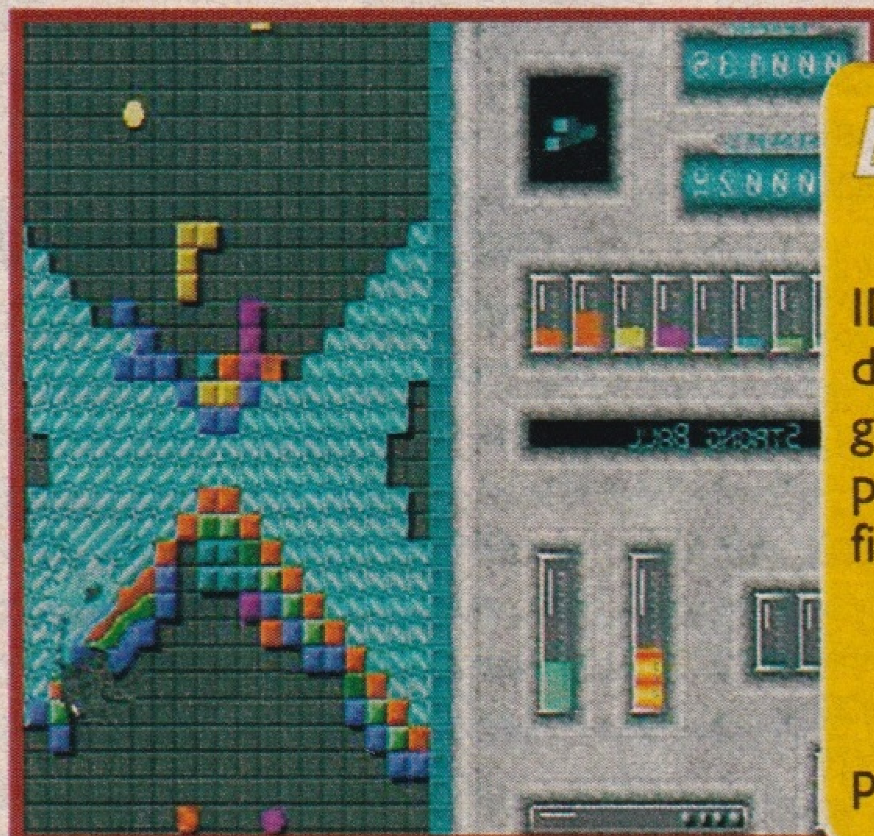
Ciekawostka... Dwie firmy o podobnej nazwie i podobnych adresach: http://www.sigma–travel.com.pl oraz http://www.sigmatravel.com.pl. Wspólną cechą obydwu serwisów są błędy na stronach, powodujące dziwne ich funkcjonowanie... Cóż, nikt nie jest doskonały, ale to już chyba przesada

Tekst: R.J. „Yackoo", Zdjęcia: R.J. „Yackoo"

Gry z Internetu

Gdy znudzą ci się już wszystkie stare gry, a na nowe nie masz pieniędzy – to znaczy, że czas zajrzeć do Internetu. Tam właśnie wielu producentów udostępnia swe programy szerokiej publiczności. Wśród dziesiątek lepszych lub gorszych gier znajdziesz przeboje sprzed kilku lat, które bawią do dziś. Do tego za darmo

Jeden z pierwszych producentów, który zdecydował się opublikować pełne wersje swych klasycznych przebojów w Internecie to Sierra. Kolejne tytuły (BETRAYAL AT KRONDOR, RED BARON, CAESAR) pojawiały się w miarę, jak do sklepów trafiały ich kontynuacje. Dzięki temu zabiegowi firma zdobywała darmową reklamę swoich najnowszych produktów. Rosyjskie KD Lab opublikowało pełną wersję gry BIPROLEX, również w celu zainteresowania klientów swymi następnymi dziełami. Rosjanie starali się w ten sposób zaistnieć w świadomości graczy z Zachodu. W Polsce programy umieszcza się w Internecie przede wszystkim w celu ściągnięcia uwagi widza na daną stronę WWW. Sklep Timsoft (**www.timsoft.pl**) oferuje pełną wersję gry MEGA BLAST, w zamian za wypełnienie krótkiej ankiety. Stałym klientom oferuje też możliwość ściągnięcia kilku innych tytułów. Prowadzony przez Neutron.net sklep Amazonia (**www.amazonia.pl**) udostępnia programy bez żadnych trudności. Zdaniem Michała Jakubowskiego, współwłaściciela firmy, celem tego typu działań jest darmowa reklama. Póki co, nie wiadomo jednak nic o jej skuteczności. Najprawdopodobniej jest jednak opłacalna, gdyż Amazonia zakupiła właśnie kolejne, po KAJKU I KOKOSZU, tytuły – m.in. przygodówkę SKAUT KWATERMASTER i program FLY!



Biprolex+

Połączenie TETRISA z ARCANOIDEM. Jeden z graczy buduje mur, układając spadające z sufitu klocki, zaś drugi niszczy go przy pomocy piłeczki podbijanej na paletce. Dzieło rosyjskiej firmy KD Lab, autorów Vangers.

Internet:
http://www.kdlab.com/eng/games/biprolex/index.html



Dink Smallwood

Sympatyczna gra opowiadająca o losach mieszkańca małej wioski, który wędruje po świecie, rozmawia z napotkanymi ludźmi i zbiera rozmaite przedmioty. Jednym słowem – robi wszystko to, co można uczynić w przyzwoitym RPG.

Internet:
http://www.rtsoft.com/pages/files.htm

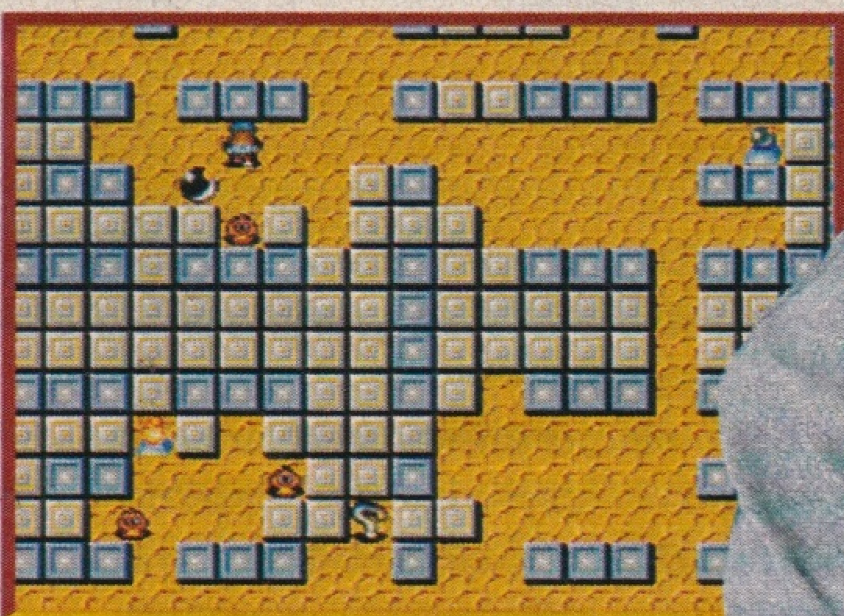


Red Baron

Symulator lotniczy z czasów pierwszej wojny światowej. Gracz wskakuje za stery archaicznego dwu– (albo i nawet trzy–) płatowca i rusza na front. Kilkadziesiąt misji i spora dawka faktografii.

Internet:
http://gry.wp.pl/download.html

Przy odrobinie wysiłku możesz pobrać z Sieci całkiem niezłe gry!



Mega Blast

Polska wersja wielkiego hitu BOMBERMAN. Kilku małych rycerzyków toczy śmiertelny pojedynek, który polega na wzajemnym podkładaniu sobie bomb. Olbrzymia grywalność!

Internet:
http://www.timsoft.pl



Kajko i Kokosz

Polska przygodówka na podstawie komiksów autorstwa Janusza Christy. Podstępny plan Hegemona pozbawia mieszkańców Mirmiłowa wody. Dwaj najdzielniejsi wojowie ruszają na poszukiwanie Pani Przyrody. Tylko ona może uratować wioskę.

Internet:
http://www.amazonia.pl



Betrayal At Krondor

Dziewięć wielkich rozdziałów, kilkunastu bohaterów, liczne NPC, przyzwoita grafika, a nade wszystko doskonały klimat – czynią grę godną polecenia wszystkim miłośnikom klasycznego RPG. Wielki przebój 1993 roku!

Internet:
http://www.gamingplanet.com/demos2/krondor.html

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Zdjęcia: Stockbyte

Oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

Do wygrania wycieczka nad Morze Śródziemne dla 2 osób

NOWOŚĆ!

PS/PC TWIN TURBO

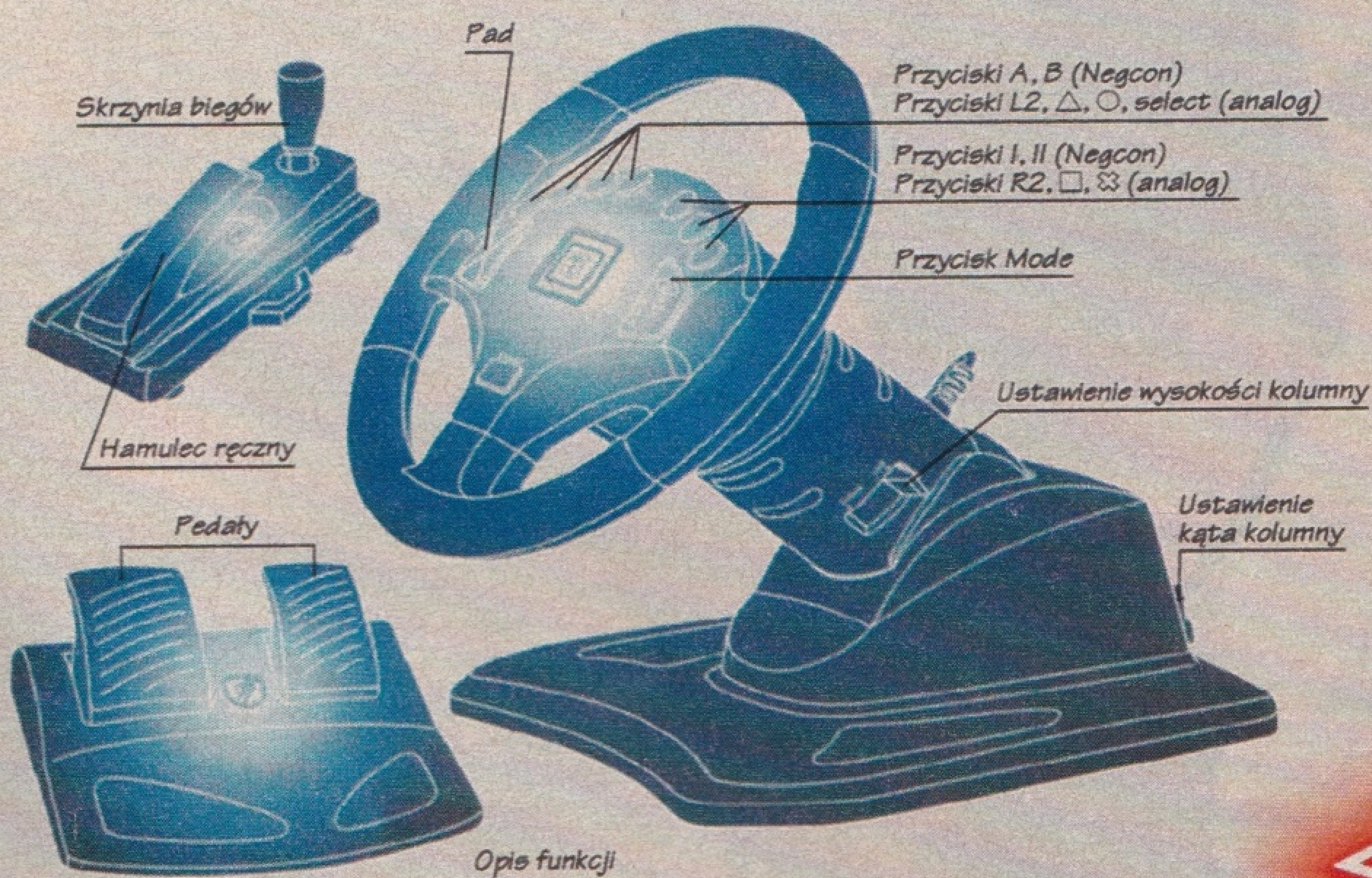
UWAGA! KONQRS!
Kupon zgłoszeniowy w pudełku!
Ogłoszenie wyników 30.06.2000 w NEO+ i CD Action

„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

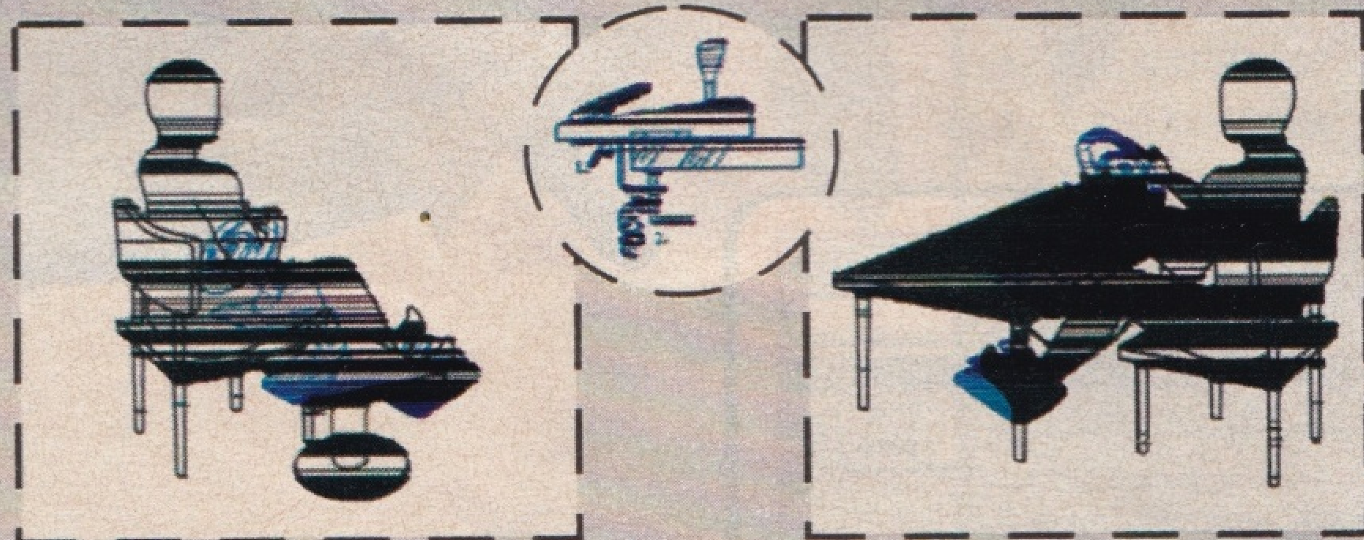
„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



Opis funkcji


Możliwość instalacji między udami i na stole.

Poznaj potęgę kontrolerów PlayStation na PC



89,90 zł
Sugerowana cena detaliczna

- Przejściówka do PC umożliwiająca podłączenie wszystkich konstrolerów z PlayStation
- Wykorzystuje możliwości Dual Shocka
- Umożliwia podłączenie 2 kontrolerów przez Gameport i port drukarki
- Działa ze wszystkimi grami PC i emulatorami
- Zawiera dyskietkę ze sterowanikami i instrukcję w języku polskim

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów





ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

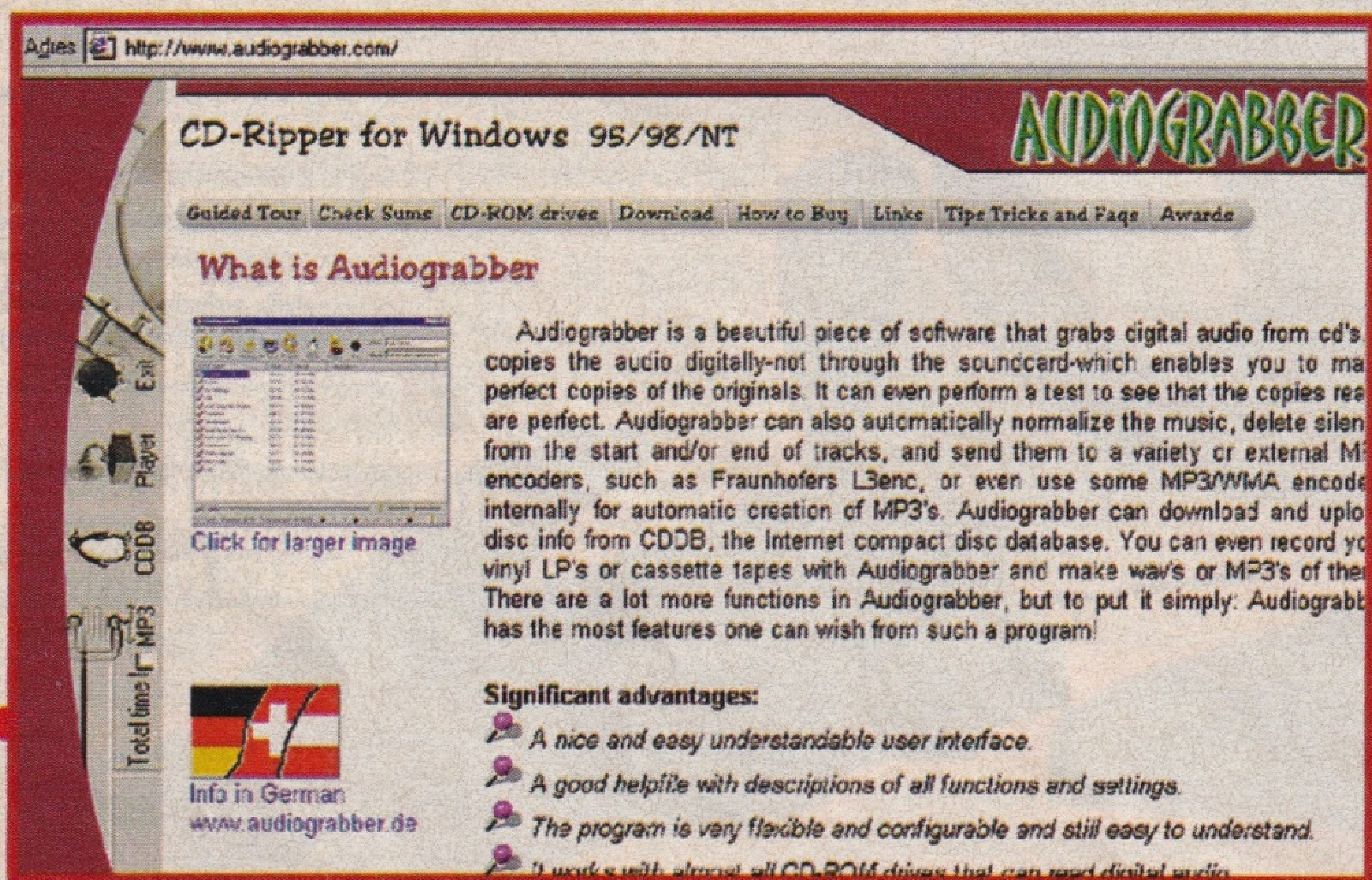
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Nagrywamy

Powoli nadchodzi era przenośnych odtwarzaczy plików MP3. Teraz będziesz mógł „nosić muzykę przy sobie", w urządzeniu mniejszym od tradycyjnego walkmana. Niestety, musisz rozwiązać jeden problem: jak zamienić muzykę nagraną na płycie CD na pliki MP3? No, ale od czego jest CLICK?



Na oficjalnej stronie AudioGrabber – www.audiograbber.com – znajdziesz najnowszą wersję programu w kilku wersjach językowych

1. Od czego zacząć?

Oczywiście od kupna płyty w sklepie muzycznym! Kupowanie pirackich nagrań jest NIELEGALNE! Jednak kopiowanie płyty na kasetę, albo zamiana nagrań na pliki MP3 nie jest karalne pod warunkiem, że robisz to TYLKO NA WŁASNY UŻYTEK. Jeśli masz już własne płyty z ulubioną muzyką i chcesz przerobić ją na pliki MP3, musisz zgromadzić niebędne do tego oprogramowanie. Możesz oczywiście skorzystać z programów dostarczonych razem z kartą dźwiękową – wystarczy program do nagrywania dźwięku oraz do edytowania plików dźwiękowych (Creative Recorder i Sound Forge XP dołączone do SoundBlaster Live!). Jednak niezbędny będzie także program kodujący, który musisz ściągnąć z Internetu. Skoro i tak musisz skorzystać z Sieci, to lepiej od razu wybrać program, który sam wykona wszystkie niezbędne operacje.

Jednym z łatwiejszych w obsłudze jest AudioGrabber (**www.audiograbber.com**). Jego darmowa wersja ma tylko jedno ograniczenie – umożliwia konwersję połowy piosenek, znajdujących się na płycie CD. Jednak lista utworów dobierana jest losowo przy każdym uruchomieniu programu, więc zgrasz całą płytę po prostu kilka razy go uruchamiając.

Oprócz samego programu musisz jeszcze ściągnąć kodek MP3 (patrz

BladeEnc's MP3 DLL. (136 Kb).
directory as Audiograbb and you w
official homepage is here.

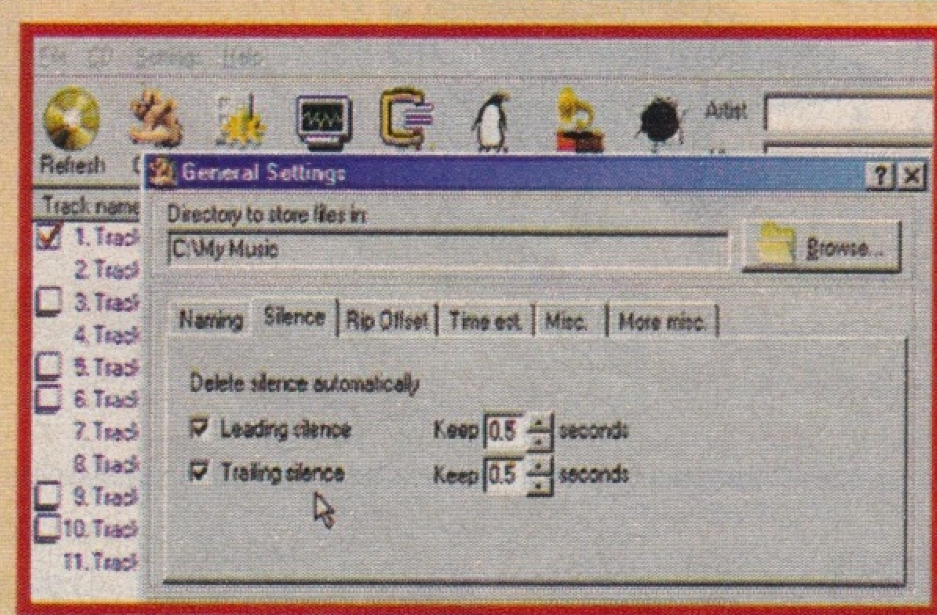
LAME MP3 DLL. (90 Kb, ver 3
same directory as Audiograbber and y
encoder. LAME is also faster than Bla

Te dwa kodeki MP3 w zupełności wystarczą, aby konertować piosenki

info) – na stronie AudioGrabbera są dostępne dwa: LAME oraz BladeEnc. Potem je rozpakuj (programem WinZip – www.winzip.com) i umieścić pliki *.dll w katalogu, w którym zainstalowałeś program AudioGrabber. Mając taki zestaw, obędziesz się bez innych narzędzi.

2. Konfiguracja programu

Zanim przekonwertujesz pierwszą piosenkę, musisz jeszcze odpowiednio skonfigurować AudioGrabbera. Standardowo pliki *.mp3 nagrywane są w katalogu, w którym zainstalowałeś program. Można to zmienić w General Settings. Także w tym menu, w części Silence, opłaca się włączyć automatyczne usuwanie „minuty ciszy", którą zaczynają się i kończą piosenki. Z kolei w Rip Offset warto na wszelki wypadek zaznaczyć opcję „Spin up disc before reading starts".



Automatyczne usuwanie ciszy z początku i końca piosenki znacznie przyśpiesza pracę

MP3



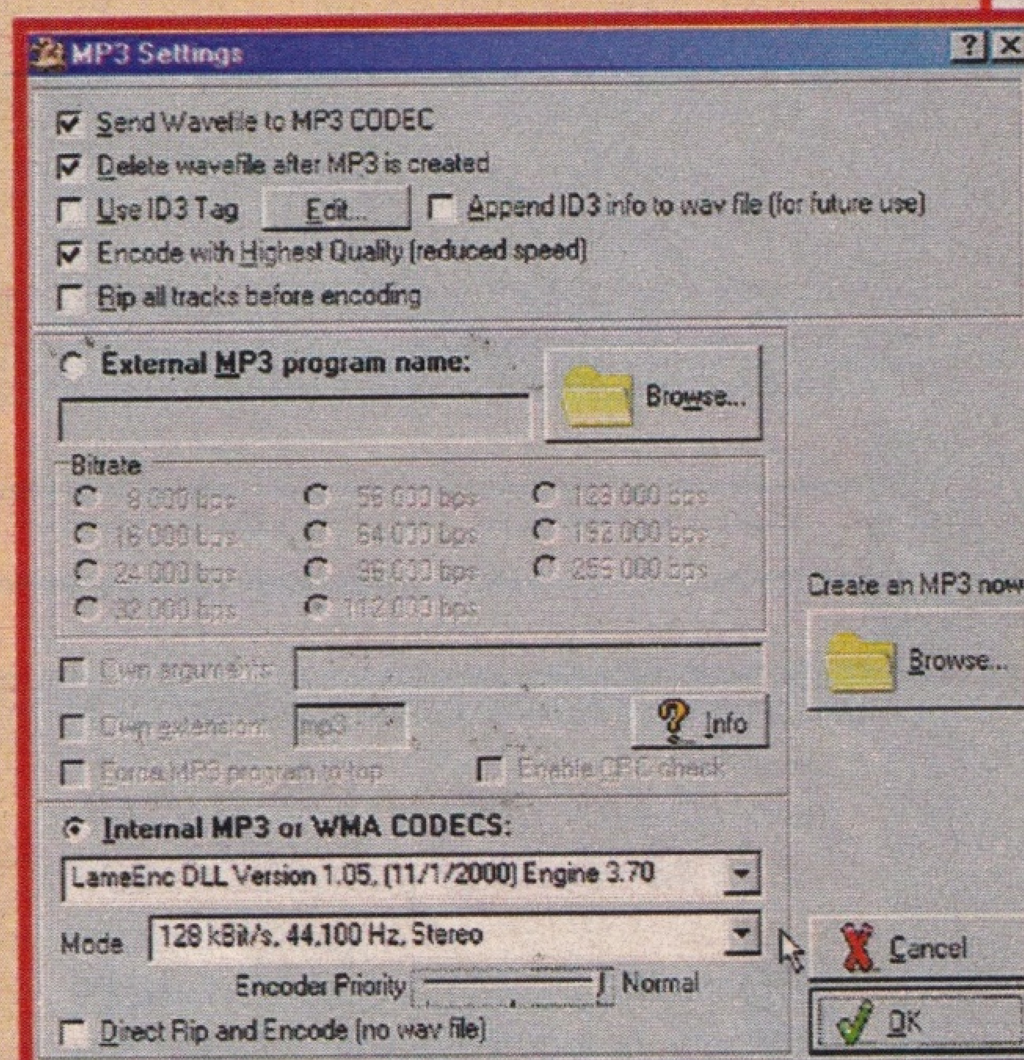
Creative Recorder – prosty i skuteczny, a co najważniejsze – darmowy. O ile oczywiście nie weźmiesz pod uwagę ceny karty dźwiękowej...

INFO

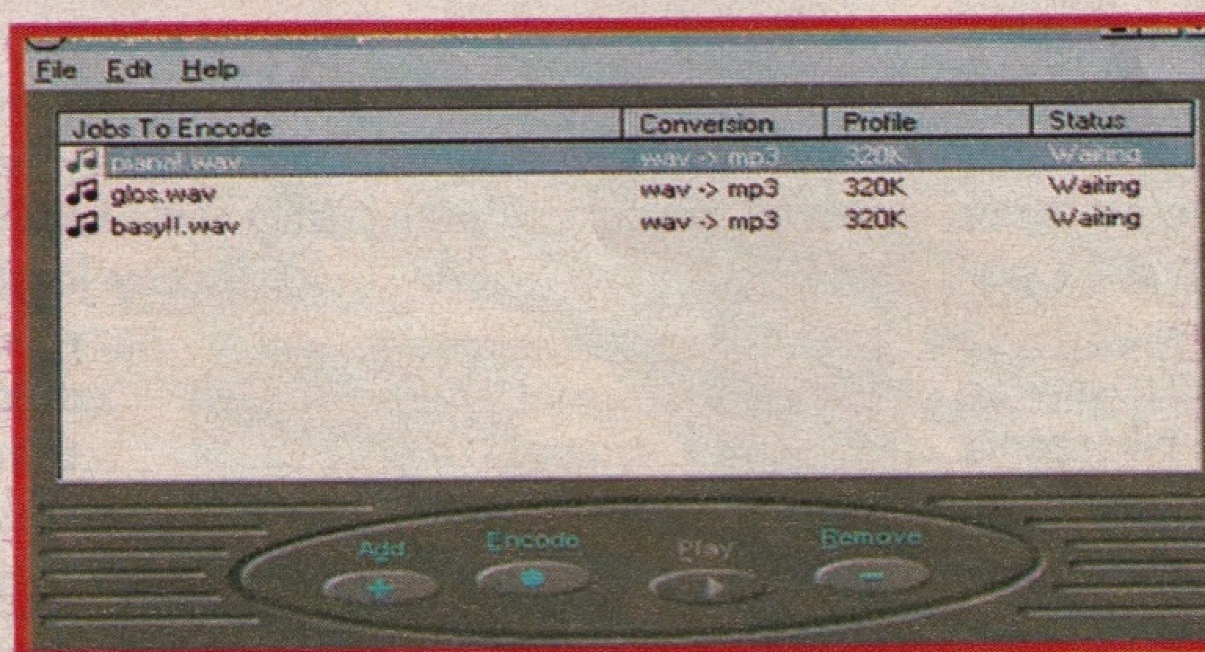
Samych konwerterów do formatu MP3 jest bez liku. Istnieją mało efektowne, za to niezwykle efektywne programiki, które mają za zadanie tylko i wyłącznie kodować. Zwane są popularnie kodekami (od angielskiej nazwy „codec", skrótu od encoding-decoding). Bardzo popularny jest np. kodek Xing. Dostępne są także programy-kombajny (np. AudioGrabber lub Audio Catalyst), które same potrafią zgrać ścieżki audio z płyty CD do plików MP3. Także niektóre programy do edycji dźwięku (np. najnowszy Sound Forge) posiadają możliwość otwierania i zapisywania plików w formacie MP3.

3. Kodek MP3

Teraz musisz wybrać kodek MP3 oraz jakość zapisu dźwięku. Jeśli nie ściągałeś z Internetu innych kodeków, to do wyboru masz z Audio Grabberem: BladeEnc oraz Lame. Ten ostatni jest trochę szybszy, a tworzone przez niego pliki *.mp3 są nieco lepszej jakości. Wybierz jeszcze częstotliwość próbkowania, prędkość transferu oraz dźwięk stereo lub mono. (W niekórych kodekach zamiast stereo/mono musisz wybrać odpowiednio 16 lub 8 bitów). Zapis piosenki z jakością płyty kompaktowej osiągniesz przy ustawieniach: dźwięk stereo, częstotliwość próbkowania 44,1 kHz oraz prędkość transferu – 128 kBit/s. Ostatni z parametrów został stworzony specjalnie dla celów przesyłania plików MP3 przez Internet i odsłuchiwania ich bezpośrednio ze stron WWW. Wyznacza on prędkość łącza, jakim dysponujesz (128kBit/s – ISDN, 56kBit/s – szybki modem). Ustawienie tego parametru decyduje o wielkości pliku i jednocześnie o jakości dźwięku. Odtwarzacze MP3 akceptują różne prędkości transferu, więc jeśli chcesz „upakować" w odtwarzaczu jak największą liczbę piosenek, ustaw 56kBit/s. Jeżeli natomiast bardziej zależy ci na jakości wybierz, 128kBit/s lub więcej.



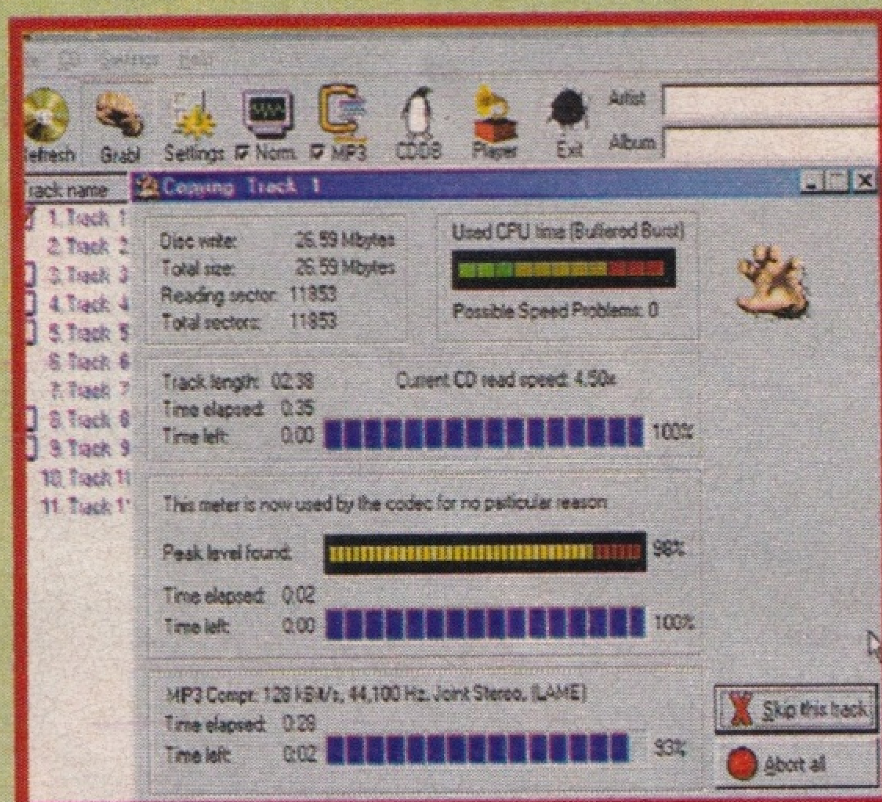
Okno konfiguracji kodeka MP3 – wbrew pozorom nie jest to trudne zadanie



Popularny Xing. W głównym oknie znajdują się pliki gotowe do przekonwertowania. Jeszcze tylko poustawiaj wszystkie parametry i do dzieła!

4. Z CD do pliku MP3

Kiedy wszystkie opcje są już ustawione jak należy, pozostaje ci tylko zaznaczenie piosenek, które chcesz przekonwertować i kliknięcie na łapkę Grab! Już po kilku (lub kilkunastu – w zależności od tego, ile utworów wybrałeś) minutach będziesz miał płytę w wersji MP3. Teraz musisz jeszcze przegrać je do MP3-playera i gotowe! Możesz ich słuchać np. jadąc do szkoły.



Każdy etap zgrywania piosenki do formatu MP3 jest ilustrowany wykresem. Dzięki temu wiesz jak długo będzie jeszcze trwała konwersja każdego utworu

INFO

Dwutygodnik CLICK! nie popiera piractwa, które jest po prostu formą kradzieży. Pirat kradnie cudzą twórczość! Powoduje nie tylko straty materialne, ale również moralne. Jak byś się czuł, gdybyś zobaczył u ulicznego sprzedawcy, w cenie 20 złotych, płytę, którą z dużym wysiłkiem nagrałeś? Przypominamy więc, że kopiowanie nagrań, gier i programów w celu ich dalszego rozpowszechniania i czerpania z tego korzyści materialnych jest sprzeczne z prawem i pociąga za sobą skutki, z których wysoka grzywna i konfiskata sprzętu komputerowego to „najprzyjemniejsze" z możliwych konsekwencji.

Tekst: Alien Factory, Andrzej Cwalina Zdjęcia: Stockbyte

W KINACH OD 5 MAJA

MISJA NA MARSA

Czerwona Planeta fascynowała od dawna. Tajemniczy glob przyciągał uwagę i inspirował zarówno naukowców, jak i zwykłych ludzi... Jego urokowi poddali się też twórcy filmu MISJA NA MARSA

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę MARTIAN GOTHIC! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się pojazd, który wyląduje w 2003 r. na Marsie?

Filmowy Mars

Pierwszym filmem opowiadającym o podróży na Marsa był Statek Niebiański, zrealizowany w 1917 roku przez duńskiego reżysera Foresta Holger–Madsena. Jest to bardzo romantyczna wizja. Przedstawiciel ziemskiej ekspedycji na Marsa zakochuje się w córce Wielkiego Kapłana Marsjan i razem z nią udaje się na Ziemię głosić pokój.

W latach pięćdziesiątych , w czasach „zimnej wojny" Mars wraca na ekrany. Najeźdźcy z Czerwonej Planety kojarzyli się ówczesnym widzom jednoznacznie...

Omawiając filmy tego okresu należałoby wymienić CZERWONĄ PLANETĘ MARS Harego Horbera. A oto jak przedstawia się fabuła tego filmu. Z Marsa ktoś nadaje sygnały. Transmisję odbierają Amerykanie i dzięki niej niszczą komunizm, a potem żyją długo i szczęśliwie...

Rosjanie nie mogli pozostawać w tyle, więc zabrali się do tworzenia własnej wizji podboju Kosmosu. Tematem KOSMOS WZYWA, powstałego w 1959 roku filmu Aleksandra Kozyriewa i Michaiła Kariukowa, jest radziecka wyprawa na Marsa przerwana w celu ratowania amerykańskiego statku, którego załoga nie mogła poradzić sobie z awarią.

INFO

Czy na Marsie rzeczywiście jest życie?
Uczeni poddali badaniom skałę z Marsa, która spadła na Ziemię jako meteoryt. Znaleziono w niej organiczne molekuły oraz mikroskopijne ślady prymitywnych, bakteriopodobnych organizmów. Porównując skład gazów zawartych w meteorycie i pobranych przez sondę Viking I, upewniono się, że owa skała rzeczywiście pochodzi z Marsa.

Z misją na Czerwoną Planetę

W roku 2020 wyrusza na Marsa pierwsza misja załogowa. Jednak w czasie pomiarów na planecie wybucha ogromna burza piaskowa, którą przeżywa tylko dowódca Luke Graham (Don Cheadle). Nim ustaje łączność, udaje mu się wysłać wiadomość na Ziemię. Podjęta zostaje wyprawa ratunkowa, na czele której staje Woody Blake (Tim Robbins). Po trwającym sześć miesięcy locie wyprawa ląduje na Marsie, a jej uczestnicy dokonują tutaj niezwykłego odkrycia.

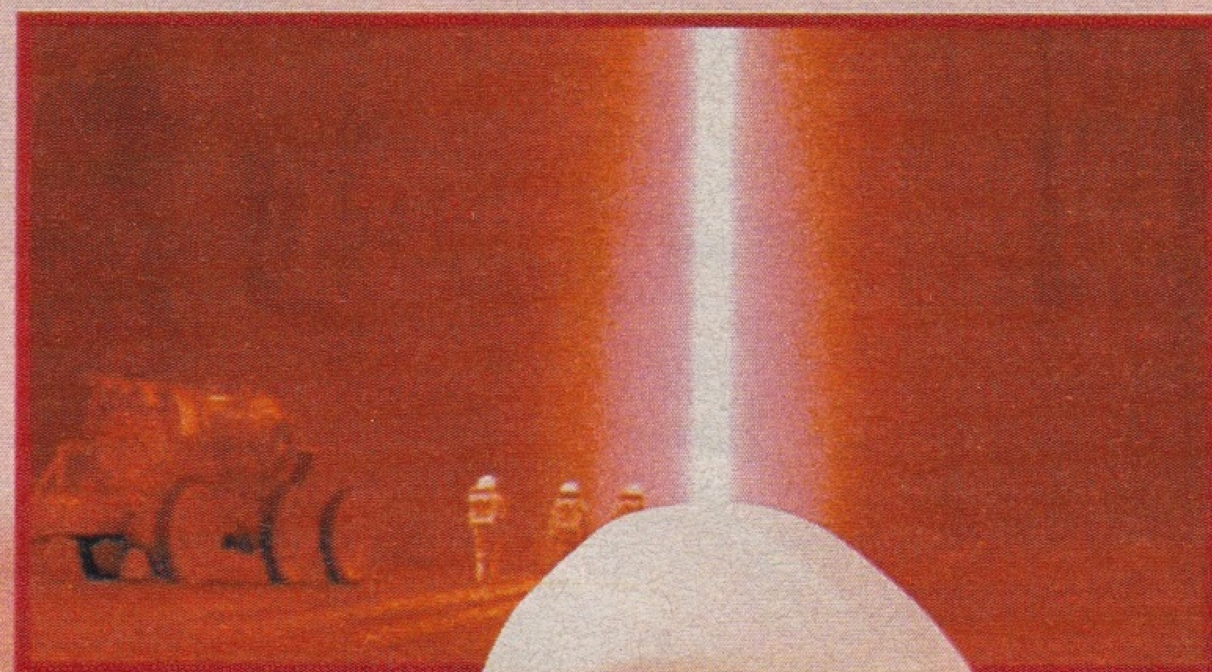
Tak oto rozpoczyna się film MISJA NA MARSA. Obraz wyreżyserował Brian de Palma, znany z takich filmów, jak CARRIE czy NIETYKALNI.

„Misja na Marsa to wielka opowieść i wielka przygoda" – twierdzi de Palma – „Nigdy jeszcze nie kręciłem filmu science fiction, to było dla mnie coś zupełnie nowego".

Reżyser starał się uczynić film jak najbardziej wiarygodnym – za inspirację posłużył mu m.in. widziany w dzieciństwie obraz Kierunek Księżyc. W pracy nad scenariuszem konsultowano się również ze specjalistami z NASA i szefem Mars Society, Robertem Zubrinem. Pejzaże Marsa „zagrały" kanadyjskie wydmy, tereny Jordanii i Wysp Kanaryjskich. Budżet zamknął się niebagatelną kwotą stu milionów dolarów. Aktorzy także starali się wczuć w marsjańskie klimaty. Don Cheadle przez kilka dni nocował samotnie w marsjańskiej bazie, którą zbudowano w studiu filmowym. „Niełatwo mi było wyobrazić sobie, co mógłby czuć uwięziony na Marsie astronauta" – twierdzi – „Musiałem wydedukować, co jadłby przez cały ten rok i w jakiej byłby kondycji psychicznej".

Nieprzypadkowo akcja filmu rozgrywa się w roku, w którym wyrusza z Ziemi pierwsza wyprawa na powierzchnię czerwonej planety. Według specjalistów właśnie około roku 2020 ludzie będą dysponowali technologiami, umożliwiającymi dotarcie na Marsa.

Film jednak nie zebrał w USA pochlebnych recenzji. Krytycy zarzucali mu, że przy wielkiej ilości środków, dobrym reżyserze oraz gwiazdorskiej obsadzie powstało dzieło o słabej fabule, która rozpada się szybciej niż meteor i gubi się w płytkiej mistyce. A jak został przyjęty u nas? No cóż – sam sprawdź w kinie.



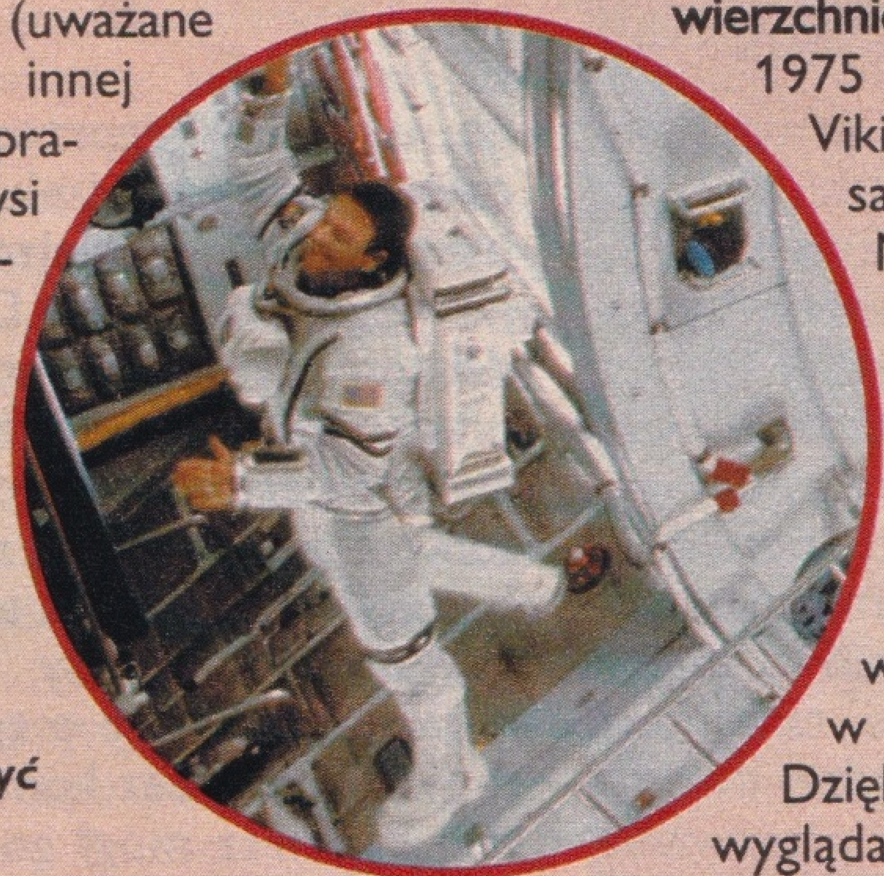
Scenografie odtwarzające powierzchnię planety w MISJI NA MARSA wybudowano w Kanadzie, na wydmach nieopodal miasta Vancouver



Gary Sinise, Connie Nielsen i Don Cheadle próbują poznać tajemnicę Marsa. Czy kiedyś istniało tam życie, czy był siedzibą obcej cywilizacji?

Dlaczego Mars?

Planeta ta fascynuje uczonych od starożytności. Jest widoczna gołym okiem, a czerwone zabarwienie gruntu sprawiło, że nazwano ją imieniem bóstwa wojny. Sądzono, że jej warunki niezbyt różnią się od tych, jakie panowały na naszej planecie. Przekonanie to oraz zauważone w końcu XIX w. marsjańskie kanały (uważane za wytwór innej cywilizacji) sprawiły, że pierwsi Obcy, odwiedzający nas w książkach i filmach science-fiction to właśnie Marsjanie.



W filmie Briana de Palmy technologia przyszłości wygląda dosyć swojsko

Pierwsze plany wypraw na Marsa powstały wraz z utworzeniem w 1958 r. NASA. Z początku Agencja koncentrowała się na opracowywaniu planów lądowania na Księżycu i rywalizacji ze Związkiem Radzieckim; dopiero w latach 1965-71 wysłano na Marsa siedem sond Mariner, które sfotografowały powierzchnię planety. W latach 1975 wysłano sondy Viking I i Viking II, wyposażone w lądowniki. Miały one za zadanie wykonać fotografie powierzchni Marsa, pobrać próbki gruntu i atmosfery oraz szukać dowodów na istnienie życia. Nadawanie zakończyły w 1980 i 1982 roku. Dzięki nim wiadomo, jak wygląda powierzchnia Marsa oraz jakie panują tam warunki atmosferyczne.

W lipcu 1976 r. sonda Viking I sfotografowała północne rejony planety. Jedna z formacji skalnych, znalezionych w regionie Cydonia, przypominała ludzką twarz. Tak narodził się kolejny, obok kanałów, symbol Czerwonej Planety. Wielu ludzi na całym świecie uwierzyło, że mają przed sobą pozostałość po jakiejś dawnej cywilizacji. Kiedy w kwietniu 1998 sonda Global Surveyor wykonała dokładniejsze zdjęcia regionu, „twarz" okazała się zwykłym wzniesieniem (inne wyjaśnienie tego problemu przedstawiono w grze przygodowej „CYDONIA").

W latach dziewięćdziesiątych, po dwudziestu latach przerwy, NASA powróciła do badań nad Marsem. W 1996 wystrzelono sondę Pathfinder z pojazdem, który w lipcu 1997 r. jako pierwszy przekazał obraz z powierzchni Marsa. Rok potem wystrzelono sondę Climate Orbiter. Następną sondą był Polar Lander. Miał on szukać lodu pod powierzchnią Marsa, jednak zamilkł wkrótce po dotarciu na miejsce w październiku 1999 r. Jak przyznała NASA, przyczyną były błędy konstrukcyjne: twórcy Polar Landera mieli problemy z określeniem, jaki system metryczny zastosować przy budowie sondy.

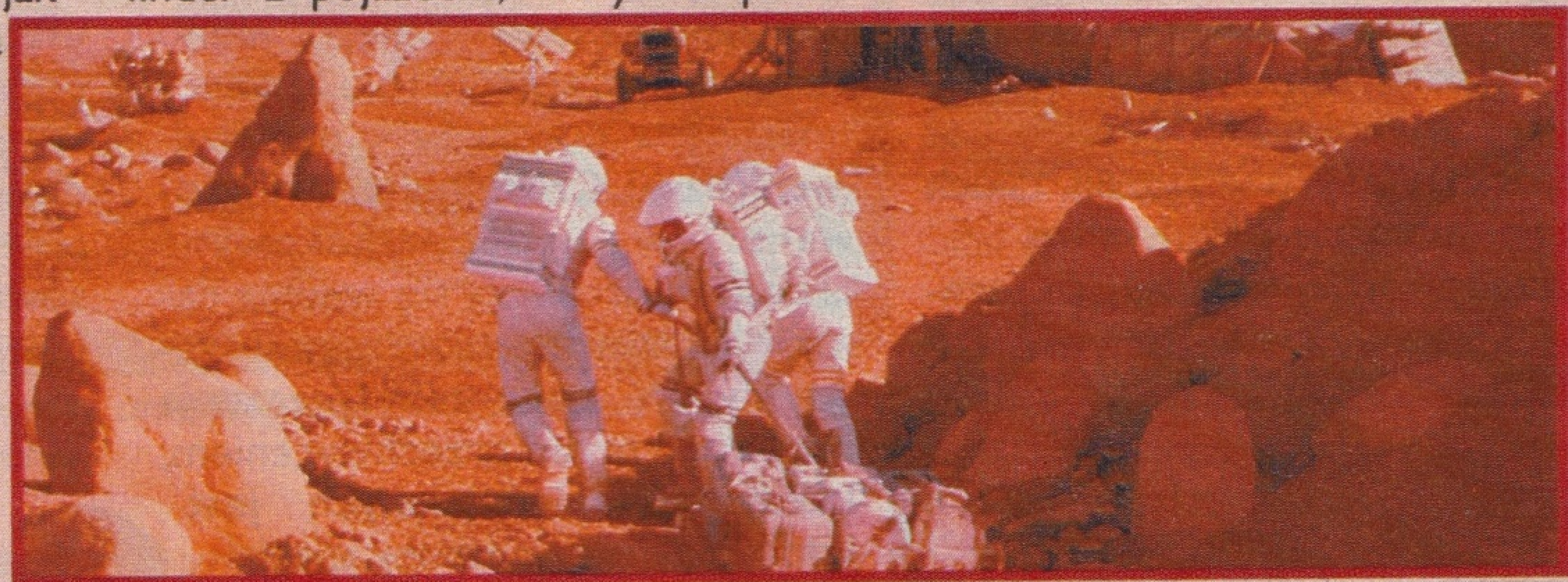
Mars pozostaje głównym celem badań. Na kwiecień 2001 r. planowany jest start sondy Orbiter 2001. Ma ona m.in. zbadać poziom promieniowania na powierzchni Marsa: to bardzo istotne dla zdrowia kosmonautów, lądujących w przyszłości na planecie. W tym samym kierunku poleci lądownik Mars Surveyor 2003 z pojazdem Maria Curie.

Mars w cyfrach

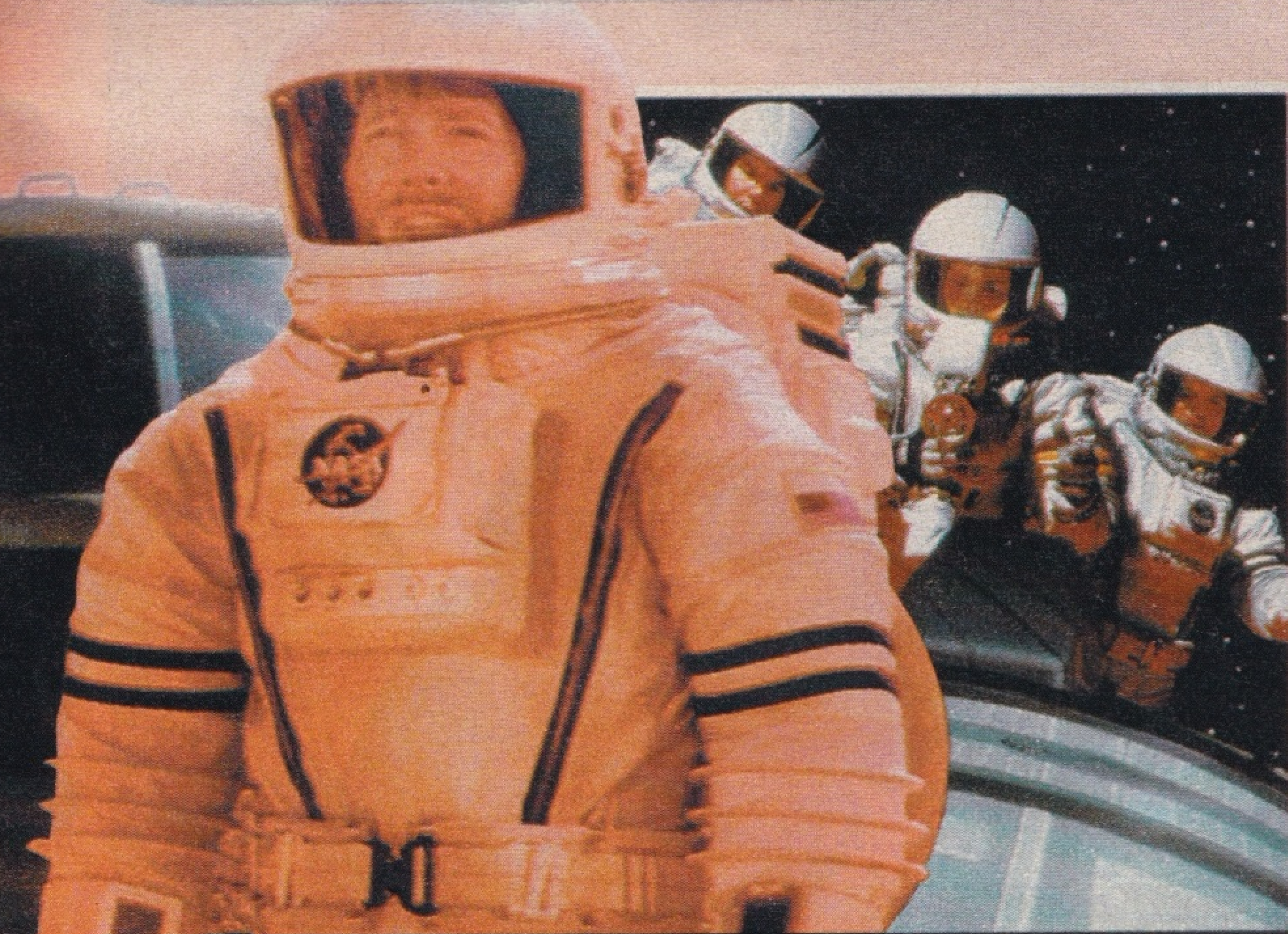
Średnica równikowa:	**6,791 km**
Doba:	**24 godziny, 37 minuty, 23 sekundy**
Rok:	**687 dni**
Średnia odległość od Słońca:	**227.7 mln km**
Najwyższy punkt:	**Olympus Mons (15,850 m)**
Najniższy punkt:	**Valleris Marineris – 16 km głębokości**

Księżyce

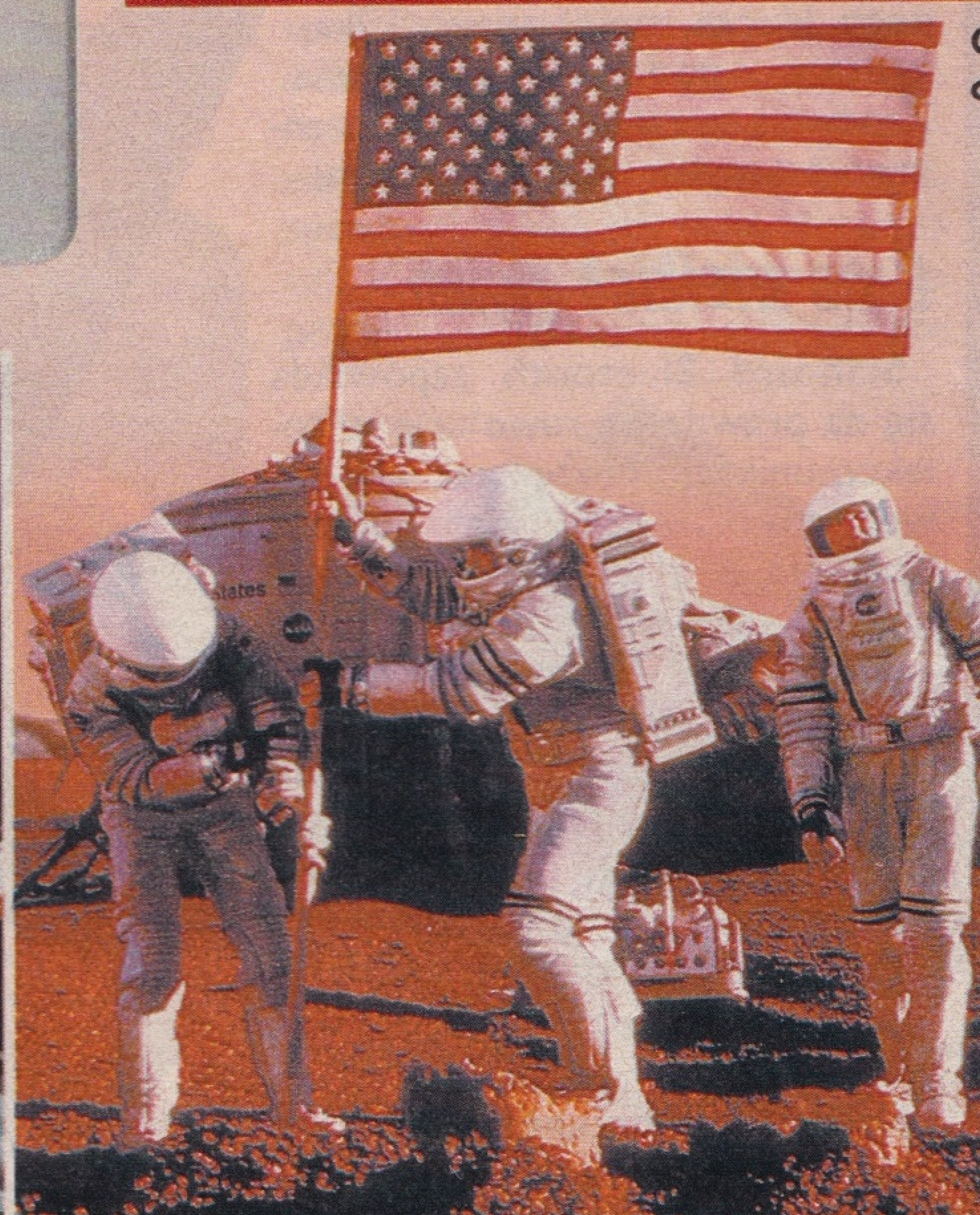
Phobos:	**średnica 28 km**
Deimos:	**średnica 16.1 km**



Czerwone tło, Czerwony Mars, czewona pustynia



Filmowe skafandry z filmu wykonano zgodnie z planami dostarczonymi przez NASA, tak, by były podobne do skafandrów używanych przez amerykańskich kosmonautów



INFO

W SIECI...

http://studio.go.com/m2m/index.html
Oficjalna strona filmu

http://www.nasa.gov
Oficjalna strona NASA

http://www.iag.net/~crs/mars/
Strona o Czerwonej Planecie, która należy do grupy Stron Marsjańskich

http://library.thinkquest.org/10274/
Wizja kolonii na Marsie w 2050 r

Tekst: Michał Studniarek, Maciej Jurewicz, Zdjęcia: Syrena Entertainment Group

Bluetooth™

JEDEN DLA WSZYSTKICH, WSZYSCY DLA JEDNEGO?

Telefony komórkowe są coraz bardziej popularne. Większe jest też zapotrzebowanie na różnego rodzaju akcesoria i urządzenia współpracujące z nimi. Do tej pory większość z nich współdziałała z telefonami poprzez różnego rodzaju złącza. Do tego dodatków jednej firmy w żaden sposób nie można zmusić do współpracy z aparatami innego producenta



Wykorzystując standard Bluetooth, twój cyfrowy aparat fotograficzny połączy się z telefonem komórkowym i prześle zdjęcia z wakacji wprost do domowego komputera...

Rozwiązaniem tych problemów już niedługo może stać się system Bluetooth. Jest to uniwersalny interfejs, który umożliwia różnego typu urządzeniom bezprzewodową wymianę informacji poprzez łącze radiowe. Wykorzystuje on specjalne, wolne na całym świecie pasmo ISM (Industrial–Scientific–Medical) o częstotliwości od 2,4 do 2,5 GHz (zazwyczaj 2,44 GHz). **Dzięki temu urządzenie działające w tym standardzie, kupione w Ameryce, będzie pracowało w Europie bez zakłócania innych urządzeń, takich jak np. radiostacje wojskowe.**

Urządzenia wykorzystujące technologię Bluetooth, muszą znajdować się nie dalej niż 10 metrów od siebie, choć dostępne są już przystawki zwiększające zasięg do 100 metrów. Przy wykorzystaniu tej technologii może komunikować się jednocześnie nawet osiem urządzeń, które przesyłają dane z prędkością 1 Mb/s. Każde z nich posiada swój wewnętrzny zegar, dzięki któremu możliwa jest synchronizacja połączenia. Ponadto, aby dane nie pomieszały się, jedno z urządzeń przyjmuje rolę zarządcy (master), a pozostałe – podwładnych (slave). Czasomierze wbudowane w podporządkowane akcesoria ustawiają się według danych otrzymanych z zegara zarządcy. W celu zabezpieczenia informacji przed przechwyceniem, każdy strumień danych jest kodowany przy pomocy specjalnego klucza, zmienianego kilkakrotnie podczas połączenia. Zapewnia to całkowite bezpieczeństwo przesyłanych dokumentów.



Zestaw „hands free" do komórki i to bez kabli? Ależ oczywiście!

Czas wielkich zmian...

Standard Bluetooth zapowiada się na prawdziwą rewolucję w telekomunikacji. Może stać się nawet konkurencją dla poczty! Korzystając z telefonu komórkowego i cyfrowego aparatu fotograficznego, będziesz mógł bowiem wysłać znajomym elektroniczną pocztówkę z fotografią i własnym komentarzem. Wszystko to oczywiście bez potrzeby stosowania żadnych kabli!

Masowe zastosowanie interfejsu Bluetooth w telefonach komórkowych wpłynie także na rynek komputerów przenośnych i ich tańszych odpowiedników – elektronicznych notatników. Do tej pory, aby bezprzewodowo połączyć się z Internetem poprzez laptopa i komórkę, trzeba było wykorzystywać złącze na podczerwień. Ma ono jednak bardzo wiele ograniczeń, przede wszystkim wymaga bezpośredniego, wzrokowego kontaktu pomiędzy łączonymi urządzeniami, znajdującymi się nie dalej niż dwa metry od siebie. Połączenie takie jest możliwe tylko pomiędzy dwoma urządzeniami, a każde przerwanie poprzez np. przesunięcie jednego urządzenia tak, że przestanie znajdować się w zasięgu drugiego, powoduje jego zerwanie. **Zastosowanie, zarówno w laptopie jak i w telefonie interfejsu radiowego, umożliwi nieprzerwane połączenie nawet ośmiu urządzeń, niezależnie od miejsca ich wzajemnego położenia. Dzięki temu dostęp do Internetu poprzez przenośny komputer będzie możliwy nawet bez wyjmowania telefonu z kieszeni.** Łączność może być wykorzystywana także w drugą stronę. Kiedy otrzymasz e–mail, zostaniesz o tym poinformowany poprzez komórkę; dzięki niej będziesz mógł go przeczytać i odpowiedzieć bez potrzeby wyjmowania laptopa z teczki. Interfejs Bluetooth umożliwia także szybką, bezprzewodową wymianę danych pomiędzy komputerem a elektronicznym notatnikiem.



Jedną z pierwszych firm, która zaoferowała wykorzystujące Bluetooth telefony komórkowe, był Ericsson



Dzięki technologii Bluetooth możesz odczytać e-mail w... rozbudowanym zegarku

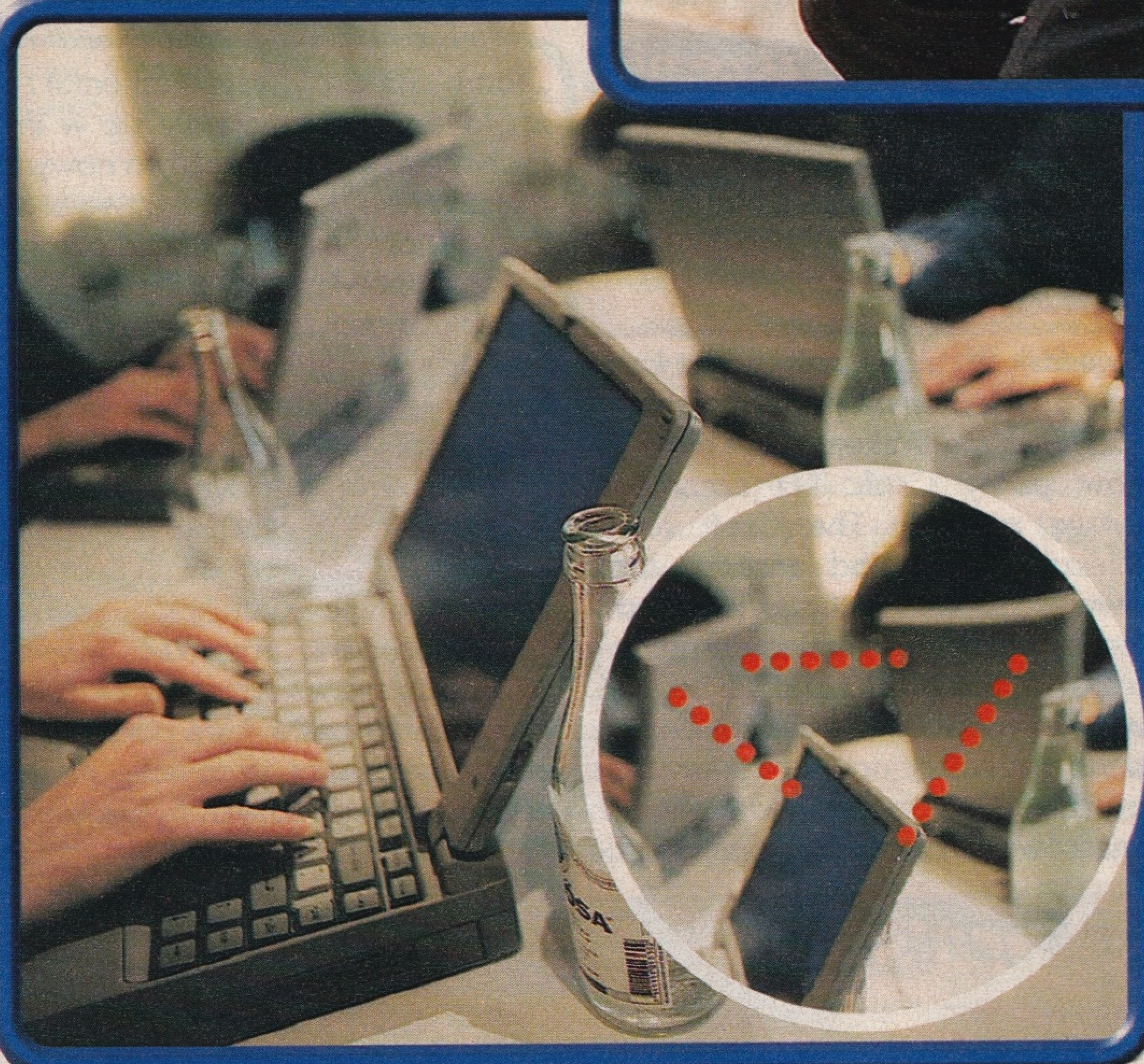


Już wkrótce zegarek będzie uniwersalnym terminalem połączonym z telefonem komórkowym lub komputerem

Historia wynalazku...

Ericsson już w 1994 roku rozpoczął badania, mające doprowadzić do opracowania tanich interfejsów radiowych, umożliwiających komunikację pomiędzy telefonami komórkowymi a ich akcesoriami. Zastosowanie takiej konstrukcji narzuciło inżynierom liczne ograniczenia. Projektowane przez nich urządzenie musiało mieć niewielkie rozmiary i małą masę. Interfejs powinien być zasilany z baterii telefonu, dlatego jego zapotrzebowanie na energię elektryczną musiało być niewielkie.

W tym samym czasie także inne firmy rozpoczęły podobne badania. W 1998 roku Ericsson wraz z IBM, Intelem, Nokią i Toshibą powołał specjalną grupę roboczą, mającą na celu stworzenie jednego, standardowego interfejsu. Otrzymał on nazwę Bluetooth. **Każda z firm – założycieli zajęła się inną częścią projektowanego urządzenia. Ericsson i Nokia opracowały system podstawowej łączności radiowej i oprogramowanie do przenośnych urządzeń komunikacyjnych. IBM wraz z Toshibą wypracowały wspólny system pozwalający zintegrować Bluetooth z dowolnym urządzeniem przenośnym.** Intel natomiast dostarczył zaawansowane technicznie mikroprocesory, dzięki którym udało się zminiaturyzować konstrukcję. Aby spopularyzować nowy standard, udostępnia się nieodpłatnie jego rozwiązania wszystkim zainteresowanym producentom. Wiele znanych firm, takich jak m.in. Motorola czy 3COM Palm, już przystąpiło do projektu. Dzięki temu osiągnięty został jeden z celów – konstruktorzy interfejsu chcieli, aby stał się on standardowym elementem wyposażenia wszystkich telefonów komórkowych, niezależnie od ich producenta. Podobnie jak standardem są – znajdujące się na płytach głównych wszystkich komputerów PC – sloty PCI czy AGP. Taka standaryzacja umożliwi masową produkcję tanich akcesoriów współpracujących za wszystkimi modelami telefonów, bez potrzeby stosowania dodatkowych złącz czy przejściówek.



Nowy sposób komunikacji pomiędzy urządzeniami zainteresował też producentów komputerów przenośnych...



Na stronie Bluetooth znajdziesz najnowsze informacje na temat urządzeń, wykorzystujących nową technologię

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: materiały prasowe Ericsson i Bluetooth



Jedno pociągnięcie czytnikiem po tekście i zeskanowana informacja trafia do notebooka. Zaraz, a gdzie przewody? Nie ma ich, bo i po co!



Najnowsze gadżety staną się nie tylko supernowoczesne, ale także będą miały miniaturowe rozmiary. Tym samym będą mogły towarzyszyć ci wszędzie





LARA CROFT

ZAWSZE I WSZĘDZIE?

Czy jest takie miejsce, w którym jeszcze nie pojawiła się Lara Croft? W Internecie? Jest! Na PC? Obecna! A teraz przeprowadziła desant na dwie konsole i srebrny ekran!

LARA W SIECI

Altavista – jedna z najpopularniejszych wyszukiwarek internetowych – zapytana o Larę Croft, podała 61,053 tysięcy stron. Już sam ten fakt świadczy o popularności bohaterki TOMB RAIDERA. W Sieci jest mnóstwo galerii i stron fanów Lary, która pojawiła się także na okładkach 200 magazynów na całym świecie... Dobrym źródłem informacji o pannie Croft są oficjalne strony prowadzone przez Eidosa – twórcę Lary. Znaleźć je można w Sieci pod adresami: **www.tomb-raider.com** oraz **www.tombraider.com** lub po prostu na głównej stronie Eidosa: **www.eidosinteractive.com**.

W różnych zakątkach świata znajdują się lokalne serwisy, zawierające informacje na temat TOMB RAIDERA. I tak Eidosa można znaleźć także w WIELKIEJ BRYTANII (**http://www1.eidosinteractive.co.uk/**), Japonii (**http://www.eidos.co.jp/**), Francji (**http://www.eidos-france.fr**) oraz Niemczech (**http://www.eidos.de**). Strony te nie są jednak w całości poświęcone Larze i mają raczej komercyjny charakter.

W Sieci nie brakuje także stron fanów panny Croft. Na szczególną uwagę zasługuje The Croft Times mieszczący się pod adresem **http://www.cubeit.com/ctimes/index.htm**. Jest to pewnego rodzaju internetowy magazyn, który doczekał się już 146. wydania (ostatnie z kwietnia). Znaleźć tam można najnowsze informacje o pannie Croft, artykuły o kłopotach finansowych Eidosu, recenzję książki „Tomb Raider", czy komentarze artykułów, które pojawiły się w innych magazynach. W każdym nowym numerze znajdują się też nowe propozycje oryginalnych obrazków na pulpit – obowiązkowo z Larą.

Polskich stron o Larze Croft również jest kilka. Te, które znajdziesz pod adresami **http://tomb.jaroslaw.pl/** i **http://www.traider.org.pl/** pod względem graficznym, a także rzetelnością informacji ustępują tylko niektórym stronom angielskim.

Jeżeli chcesz poszukać innych stron, powinieneś wpisać w okienko przeglądarki hasło Lara Croft. Na pewno rezultaty zadowolą nawet najbardziej wybrednych fanów pięknej pani archeolog.



Oficjalna strona producenta gry TOMB RAIDER – www.eidos.com. Eidos wydał także inne gry, w których bohaterem jest kobieta. ZDRAJCY!!!!



Jeśli nie znasz języków obcych, możesz odwiedzić strony tworzone przez polskich miłośników np. tomb.jaroslaw.pl



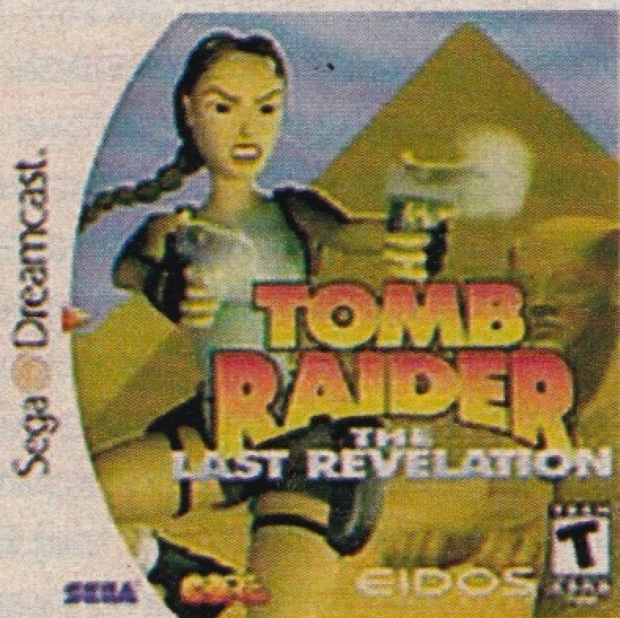
Najwięcej informacji znajdziesz oczywiście na oficjalnej stronie TOMB RAIDER – www.tombraider.com



Zdjęcia Lary można znaleźć wszędzie. Nawet z serwisu www.techgrounds.com możesz ściągnąć kilka fotek

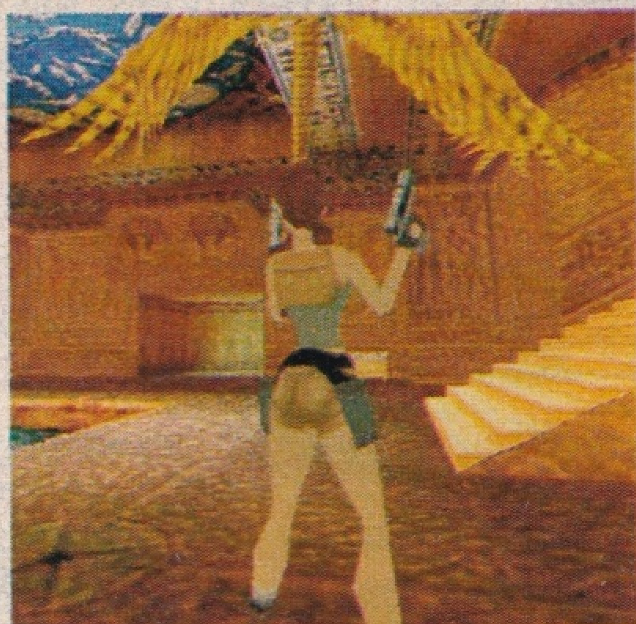


DREAMCAST



MARZENIA O LARZE

Przed wdziękami Lary nie obronił się też ostatnio sam wspaniały Dreamcast. Wprawdzie twórcy poszli na łatwiznę i na cudownej maszynce ukazał się znany z innych platform TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, ale za to prezentuje się naprawdę bardzo ładnie. Wszystko brzmi lepiej, wygląda ładniej, bardziej opływowo i... krągło. Możesz sprawdzić to sam – wystarczy Dreamcast i 259 złotych.



Ładniej i więcej. Aż strach pomyśleć jak to się skończy



Biegnij Laro! Biegnij! W końcu kto uratuje świat, jak nie ty?

LARA W KINIE

Pierwsze plotki o filmie o Larze pojawiły się już kilka lat temu. Od razu rozpoczęto też spekulacje na temat obsady roli głównej. Niektóre witryny w Sieci ogłaszały własne konkursy, a kandydatek nie brakowało. Padały nazwiska takie jak Elizabeth Hurley, Diane Lane, Sandra Bullock czy Demi Moore. Pojawił się nawet pomysł komputerowego generowania postaci Lary w filmie fabularnym. Co więcej, niektóre z oficjalnych modelek Eidosu, wcielających się w rolę Lary na wystawach, również posiadały doświadczenie aktorskie. Wybór padł jednak na kogoś innego. Po latach spekulacji Paramount Pictures, Eidos Interactive oraz Core Design postanowili wreszcie kto odegra rolę Lary Croft. Szóstego kwietnia w oficjalnym oświadczeniu ogłoszono, że szczęśliwą wybranką jest zdobywczyni nagrody Akademii – Angelina Jolie.

O szczęśliwej wybrance pisaliśmy już w CLICK 06/00, ale korzystając z okazji warto przypomnieć kilka szczegółów z jej życiorysu. Urodzona 4 czerwca 1975 roku Angelina wychowała się w mieście aniołów – Los Angeles. Jej ojciec, Jon Voight, także został kiedyś wyróżniony przez Akademię Filmową. Młoda Angelina debiutowała w wieku 12 lat w Lee Strasberg Theatre Institute, gdzie wystąpiła na scenie zaledwie kilka razy. Pojawiała się w teledyskach takich artystów jak Rolling Stones, Lenny Kravitz, Antonello Venditti czy The Lemonheads. Aktorka ma dużą kolekcję sztyletów oraz kilka tatuaży, między innymi japoński



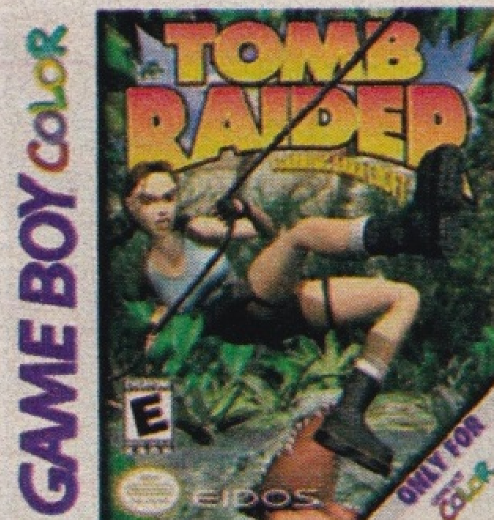
znak symbolizujący śmierć, umieszczony na ramieniu. W marcu tego roku została nagrodzona Oskarem w kategorii „najlepsza kobieca rola drugoplanowa" za film „Przerwana Lekcja Muzyki". Zagrała też między inymi w „Kolekcjonerze kości" i „Hackers" (w 1996 roku Angelina poślubiła swojego partnera z tego filmu, Jennyego Lee Millera, obecnie są już po rozwodzie).

Reżyserią filmu z Larą Croft zajmie się Simon West, który ma na swoim koncie takie filmy jak „Con Air". Zdjęcia mają zacząć się tego lata w Pinewood Studios, a budżet filmu przewidziano na 35–50 milionów dolarów.



Miejmy nadzieję, że filmowa Lara nie będzie musiała marznąć na śniegu

GAME BOY



A tak wygląda opakowanie gry z Larą



Kilka pikseli na ekranie też może być urocze



Z LARĄ W KIESZENI

Lara jest naprawdę wszędzie! Nawet posiadacze takiej małej konsolki jak GameBoy Color już niedługo doczekają się przeznaczonej dla nich wersji TOMB RAIDER. Fabuła gry nie odbiega zbytnio od części znanych z innych platform. Lara musi bowiem odszukać Kamień Koszmaru, w którym zamknięta jest dusza złego boga Quaxet. Został on pokonany przez trzech indiańskich kapłanów, wiele lat przed podbojem Ameryki Środkowej przez Hiszpanów. Sam Kamień ukryto w świątyni, tak aby bóg już nigdy nie mógł szkodzić ludziom. Niestety, ostatnio położenie świątyni zostało odkryte i rozmaici szaleńcy próbują dostać kamień we własne ręce. Oczywiście Lara musi im w tym przeszkodzić i jak zwykle jej się to uda. Jednak bez twojej pomocy będzie bezradna jak mała dziewczynka – nie będzie wiedziała dokąd iść, ani co robić, więc musisz pokierować jej poczynaniami (i poczuć się jak prawdziwy bohater...).

Ze względu na możliwości GameBoya ta wersja TOMB RAIDER będzie 2D, ale przecież emocjonujący klimat gry pozostanie taki sam. Do przemierzenia będzie kilkanaście różnorodnych poziomów. Przyjdzie ci pływać w zalanych wodą komnatach, wspinać się po lianach oplatających ściany świątyni oraz oczywiście eliminować napotkanych po drodze przeciwników – zarówno potwory z piekła rodem, jak i zwierzęta oraz ludzi. Nie zabraknie także elementów przygodowych. W wielu miejscach będziesz musiał wykorzystać znalezione po drodze przedmioty, by rozwiązać zagadki. Czasem wystarczy przesunąć kamień, innym razem zalać wodą komnatę – na pewno trzeba będzie użyć swoich szarych komórek.

TOMB RAIDER w wersji na GameBoy Color zapowiada się na wielki przebój. Przecież każdy kolega będzie ci zazdrościł tego, że chodzisz z Larą i zabierasz ją ze sobą np. na plażę. Ciekawe, czy TOMB RAIDER osiągnie tak dużą popularność, jak Pokemon i można będzie kupić specjalne wersje GameBoya z obrazkiem uroczej Lary na obudowie?



Lara będzie pływała w głębokiej wodzie...



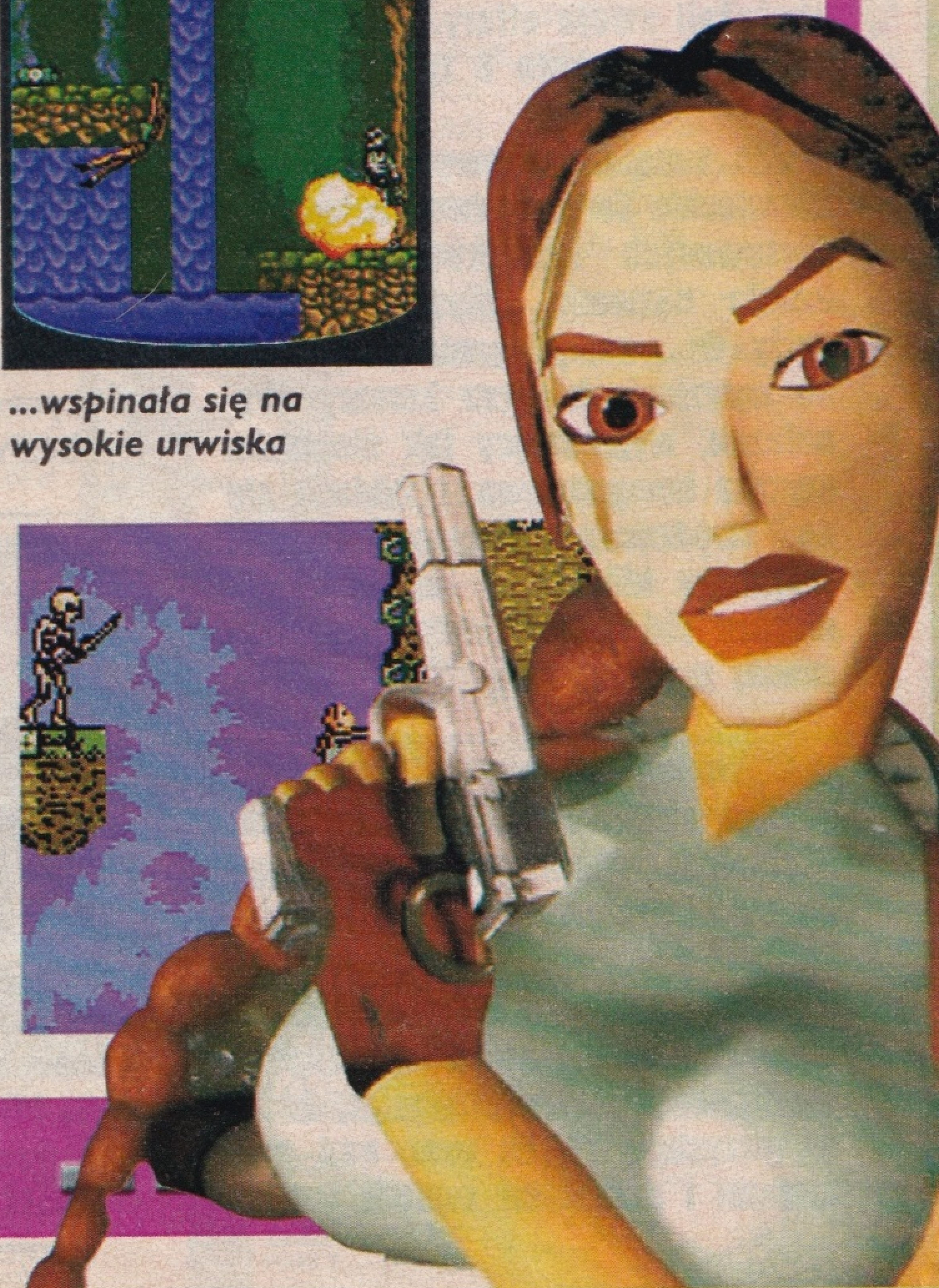
...wspinała się na wysokie urwiska



Po prostu – cała Lara Croft!







Tekst: Dominik Kruk, Andrzej Cwalina, Zdjęcia: R.J. „Yackoo"

NOWOŚCI

● Star Trek znowu w locie
Na Gwiazdkę ma ukazać się sequel gry 14 DEGREES EAST – STAR TREK: STARFLEET COMMAND, zatytułowany EMPIRES AT WAR. Mają w nim znaleźć się dwie nowe rasy – Mirak Star League i Interstellar Concordium. Zmianie ulegnie także system dowodzenia flotą. Grać można będzie zarówno samemu, jak i w trybie multiplayer. Z kolei Activision zamierza wydać latem STAR TREK: CONQUEST ONLINE. Grać będzie można tylko w trybie online – jest to pierwsza gra tego typu osadzona w realiach Treka.

● Wyścigi Jabby Hutta
LucasArts planuje nową grę na PlayStation. Ma to być SW: DEMOLITION – dzięki niej będziesz mógł wziąć udział w wyścigach organizowanych przez Jabbę Hutta. Rzecz jasna, nie będzie to jazda z ustępowaniem pierwszeństwa przejazdu... zwłaszcza, gdy Boba Fett siedzi ci na ogonie!

● Zwalczanie piratów
Niedawne ataki na serwisy internetowe skłoniły władze uniwersytetu Pennsylvania do założenia instytutu badawczego, którego głównym zadaniem będzie zwalczanie piractwa komputerowego. Większy nacisk zostanie położony na zapobieganie, niż na zwalczanie. Najbardziej zainteresowane badaniami są firmy przeprowadzające większość transakcji za pośrednictwem Internetu.

● Hakerzy z Moskwy
W Moskwie zatrzymano grupę hackerów zajmujących się kradzieżami pieniędzy z kont posiadaczy kart kredytowych. Komputerowi złodzieje włamywali się do serwerów sklepów internetowych poza granicami Rosji i kradli numery kart kredytowych klientów. Następnie dokonywali zakupów we własnym fikcyjnym internetowym sklepie, a kosztami zakupów obciążali swoje ofiary. W ten sposób okradli około 6 tys. osób.

● Jak zapobiegać swędzeniu?
Niemieckie Towarzystwo Technologii Stosowanych skonstruowało urządzenie nazwane „MosQuit", które służy do... zapobiegania swędzeniu po ugryzieniach przez komary. Wynalazek, wyglądający jak niebieska myszka komputerowa, przykłada się do swędzącego miejsca. Później wystarczy kliknąć, a impuls ciepła niszczy jad wstrzyknięty przy ukąszeniu przez komara.

● Wirtualne Centrum
W Niemczech stworzono Centrum Wirtualnej Rzeczywistości. Jego budowa kosztowała 7,5 miliona dolarów, z czego ponad połowę wydano na komputery. Centrum zostało zbudowane przez samochodowy koncern DaimlerChrysler, który wykorzystuje VR do prac nad makietami i modelami swoich aut.

newsy newsy newsy newsy newsy newsy newsy newsy newsy newsy

PlayStation 2 do okopów!

Czy najnowsza konsola SONY może stać się bronią?



PSX2 - niebezpieczna zabaweczka?

Japonia nałożyła ograniczenia eksportowe na najnowszą domową konsolę wideo PlayStation2. Powód? Eksperci uznali, że urządzenie owo jest tak zaawansowane technicznie, że może być używane do celów wojskowych. Otóż konsola uznana została za „produkt związany z bronią konwencjonalną". Podzespoły Play Station2 mogą bowiem zostać użyte w systemach naprowadzających rakiety na cel. Konsola jest w stanie bardzo szybko przetwarzać grafikę, więc ten sam układ elektroniczny, który odpowiada za przedstawienie na ekranie np. walczących bohaterów, może stanowić część układu optycznego sterującego rakietami klasy Tomahawk. Firma Sony, która produkuje opisywane typy konsol, już wcześniej miała problemy ze swoim najmłodszym dzieckiem. Okazało się bowiem, że użytkownicy PlayStation2 mogą oglądać na niej filmy przeznaczone na rynek amerykański i kopiować je na kasety VHS lub na twarde dyski komputerów.

Konkurencja w Sieci!

Teraz już nie tylko 0202122...



Zgodnie z zapowiedziami, od pierwszego maja można łączyć się z Internetem za pośrednictwem firmy Netia. Oferta jest skierowana do wszystkich abonentów firmy, jak również klientów innych operatorów, zamieszkujących wybrane województwa. Standardowa opłata w godzinach szczytu wynosi 33 grosze za 3 minuty połączenia. Za to pomiędzy 22 a 6 rano za tę samą cenę spędzisz w cyberprzestrzeni ponad dwa razy więcej czasu. Nowością jest wykorzystanie techniki Callback – to serwer Netii oddzwania do ciebie! Ponadto dostajesz za darmo trzy konta poczty e-mail oraz miejsce na strony WWW. A wszystko bez abonamentu i opłat instalacyjnych. Ciekawe, jaki będzie następny krok Netii – my ze swojej strony podpowiadamy, że przydałby się tani i działający system typu SDI (cały czas wprowadzany przez TP S.A.) ***http://www.internetia.pl***

Superzegarki!

MP3 na ręku...



Coraz więcej gadżetów pojawia się w zegarkach produkowanych przez największe firmy na rynku (m.in. Casio, Citizen). Oprócz mechanizmów znanych już od dawna (umożliwiających pomiar ciśnienia i tętna, słuchanie radio), najnowsze zegarki mogą mieć wbudowany m.in. telefon komórkowy, aparat fotograficzny, odtwarzacz MP3, nadajnik radiowy, telewizor albo pilot do niego. Mogą też określać wysokość na jakiej znajduje się alpinista lub głębokość i szybkość wynurzania dla płetwonurka. Osoby wędrujące po głuszy mogą korzystać z systemu nawigacji satelitarnej GPS. No i zawsze można jeszcze w coś pograć. Ciekawe, kiedy w CLICK! pojawią się pierwsze recenzje gier zegarkowych?



Ten zegarek umożliwia odtwarzanie muzyki w formacie MP3. Najpierw jednak musisz podłączyć go do komputera i załadować pliki z utworami...

Animacje? Ależ to proste!

Czy czeka nas rewolucja w grach?



Firma Face2Face zapowiada, że zaoferuje nowoczesne oprogramowanie dla producentów programów telewizyjnych, gier i animacji internetowych, które umożliwi po raz pierwszy automatyczną synchronizację ruchu ust postaci z głosem. Tym samym pozwoli to na tworzenie bardziej realistycznych animacji, zwłaszcza postaci bohaterów gier komputerowych. W znacznym stopniu obniży to także koszty produkcji.

Oprogramowanie Face2Face sprawia, że animacje są znacznie łatwiejsze do wykonania. Wykorzystywany przez nie system jest bowiem bardzo prosty. Najpierw graficy komputerowi muszą stworzyć model twarzy postaci występującej w programie lub grze komputerowej. Potem filmuje się aktora czytającego tekst. Ruchy jego twarzy są automatycznie przetwarzane na zsynchronizowaną ze słowami mimikę wybranego modelu animowanej postaci.

Stare, sprawdzone metody...

Explorer 5.5 – jedyny słuszny wybór?

Microsoft znów próbuje po swojemu podbić rynek internetowych przeglądarek. Tym razem wprowadzenie Internet Explorera wersji 5.5 wywołało protesty twórców stron WWW. Nowa przeglądarka Microsoftu nie jest bowiem zgodna z dotychczasowymi standardami. Zamiast tego usiłuje na siłę wprowadzić swoje własne, wykorzystując silną pozycję Microsoftu. Korzystający z Internet Explorer internauci mogą mieć problemy z odczytaniem niektórych stron internetowych tworzonych według dotychczasowych norm. Ponieważ Internet Explorer jest najłatwiej dostępną przeglądarką, wielu użytkowników może pozostać przy nim, a wtedy pomysły Microsoftu będą musiały zostać przyjęte jako standard.

Teksty: Jacek L. Komuda, Michał Studniarek, Jacek Rzymowski, R.J. "Yackoo", Zdjęcie: StockByte

Uratuj Ziemię!

Supergra SF na podstawie superpowieści A. McCaffrey

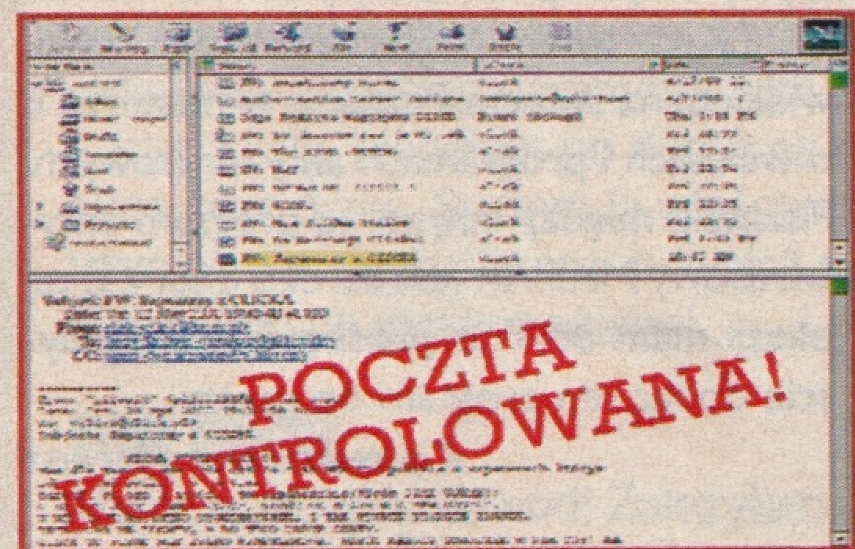
Na majowych targach Electronic Entertainment Expo w Los Angeles ma zostać zaprezentowana gra FREEDOM: FIRST RESISTENCE. Fabuła opiera się na serii powieści znanej autorki SF Anne McCaffrey: Ziemia jest okupowana przez Obcą rasę Catteni, zaś jedyną nadzieją na wyzwolenie jest partyzancki oddział Angel Sanchez. Zadaniem gracza będzie doprowadzenie Angel i członków jej grupy do zwycięstwa. Wydawcą gry jest Red Storm Entertainment, a ukazać ma się ona na jesieni tego roku. Więcej informacji można uzyskać na stronie www.redstorm.com.



Ściśle jawne

Kontrola poczty e-mail?

Brytyjski kontrwywiad (MI5) zamierza stworzyć ośrodek, który zajmował się będzie sprawdzaniem poczty elektronicznej w Internecie. Angielski rząd będzie wymagał od firm oferujących dostęp do Internetu, aby stworzyły specjalne łącza, które będą prowadziły do owego ośrodka. W ten sposób wiadomości wysyłane za pośrednictwem poczty elektronicznej będą przechwytywane i sprawdzane przez pracowników kontrwywiadu. Jednak aby czytać wiadomości wysyłane przez którąś z firm lub obywateli brytyjskich, agenci MI5 będą musieli uzyskać specjalne pozwolenie.



3x Microsoft?

Kłopotów Billa Gatesa c.d.

Amerykański sąd nie daje spokoju koncernowi Microsoft. Coraz głośniej mówi się o podzieleniu giganta na co najmniej dwie lub nawet trzy konkurencyjne firmy. Zgodnie z założeniami, jedna z nich zajmowałaby się systemami operacyjnymi, druga przeglądarkami internetowymi, a trzecia pozostałym oprogramowaniem. Przez okres minimum 10 lat firmy nie mogłyby się z powrotem połączyć. Oczywiście szef Microsoftu zapowiada odwołanie się od takiej decyzji – zakładając oczywiście, że zostanie ona wydana. Jak na razie najbardziej bolesnym skutkiem całej afery jest ciągły spadek wartości akcji koncernu z Redmond.

CLICK!

REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz, Anna Kotlonek (korekta)

Graficy:
Jacek Goliatowski, Marek Janowski

Konsultacja i współpraca:
Krzysztof Adamczyk, Jacek Gadzinowski, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kułakowski, Krzysztof Marcinkiewicz, Przemysław Szynkora

Adres redakcji: 04-028 Warszawa, Al. Stanów Zjednoczonych 53
tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Mirosława Borkowska, tel. (022) 517-02-44

Dział reklamy:
Media Service Zawada
tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa. H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

Smutna prawda

Jest dobrze, ale...

Według raportu organizacji Freedom House, aż 80% ludności świata ma ograniczony dostęp do mediów. Ponad 60% państw ogranicza dostęp użytkowników do zasobów internetowych – cenzura ta funkcjonuje legalnie. Wśród krajów wprowadzających największe rygory są m.in. Białoruś, Chiny, Kuba, Irak i Iran. W ubiegłym roku, w Rosji zainstalowano w Internecie urządzenia podsłuchowe, powstało także specjalne ministerstwo ds. prasy.

Nie wszędzie jednak jest tak źle. Europejczycy doszli do wniosku, że są daleko w tyle za Stanami Zjednoczonymi, jeśli chodzi o wykorzystanie i dostęp do Internetu. Aby temu przeciwdziałać, Unia Europejska zapowiedziała podjęcie licznych działań (zmianę przepisów, regulację cen) mających na celu ułatwić korzystanie z Sieci. Niestety, nam do Europy jeszcze daleko. Całe szczęście ta sytuacja może się zmienić, gdyż już wkrótce więcej prywatnych firm będzie mogło oferować dostęp do Sieci...

LISTY



Nasza poczta pęka w szwach pod naporem waszych listów oraz e-maili. Dziękujemy za wszelkie uwagi! W Waszej korespondencji powtarza się regularnie kilka tematów. Jeszcze raz przypominamy, że:
– w konkursach biorą udział tylko odpowiedzi przysyłane na kartkach pocztowych
– nie wysyłamy indywidualnie tipsów, opisów do gier, programów oraz ich numerów seryjnych (tak, o to też prosicie...)
– nie sprzedajemy i nie rozdajemy gier

SPOKOJNA KRYTYKA

Witam!

Jesteście młodą gazetą, więc myślę, że krytykę przyjmujecie spokojnie. A zatem, nie owijając w bawełnę, zaczynam:
– stronę, na której opisujecie, co i jak oceniacie... zlikwidujcie. Skala ocen od 1 do 6 mówi sama za siebie
– spis treści jest w porządku
– opisy gier są dość dobre – treściwe
– Lista TOP 20 na dwóch stronach to bardzo zły pomysł, po co mi taka wielka lista
– Tips&Tricks... Za dużo tipsów, za wielkie trzcionki, i za duże odstępy
– Konkursy są niezłe, ale przydałby się taki, w którym odpowiedzi można by przysyłać poprzez e-mail.

Puchacz

Cześć Puchaczu

Bardzo trudno jest dogodzić wszystkim naszym Czytelnikom. Dostajemy masę listów, a w każdym z nich zawarte są propozycje na temat zawartości CLICKA! Pozwól jednak, że nie zgodzę się z większością twoich zarzutów. Zacznijmy od pierwszego. Nie możemy zlikwidować działu, w którym opisujemy metryczki recenzowanych w CLICKU! produktów. Uważamy bowiem, że ktoś, kto kupi nasze pismo po raz pierwszy, powinien mieć wytłumaczone czarno na białym jak oceniamy gry.

Piszesz, że lista TOP 20 jest za duża. Jednak do redakcji przychodzi bardzo dużo listów z głosami na nią, a niektórzy czytelnicy domagają się wręcz rozszerzenia listy, lub też wprowadzenia dodatkowych rankingów np. listy starych przebojów. Zarzucasz nam, że dajemy zbyt dużo kodów. Ciekaw jestem, co powiedzieliby w tej sprawie ci czytelnicy, którzy zasypują nas listami z prośbami o coraz to nowe Tipsy i Tricki. Odpowiem jeszcze na ostatni z twoich zarzutów. Odpowiedzi na pytania nie można nadsyłać przez Internet. Uczestniczyć w konkursach można nadsyłając kupon wycięty z jednej z ostatnich stron CLICKA! Umieszczenie tego kuponu na kartce pocztowej umożliwia nam selekcję waszej korespondencji.

W SPRAWIE TOP 20

Dzień dobry

Piszę do was w sprawie listy TOP 20. uważam, że pomysł jest super, ma jednak pewną wadę. Dlaczego trzeba przysyłać aż 20 propozycji? A co, jeśli chcę zagłosować tylko na kilka gier?

Dawid

Redakcja Cześć Dawidzie

Na listę TOP 20 nie trzeba wysyłać propozycji z 20 tytułami gier. Tak naprawdę można podać tytuł tylko jednej lub kilku wybranych gier. Pamiętajcie jednak, że nagrody rozlosujemy wśród tych Czytelników, którzy przyślą do nas propozycje 20 tytułów. A tak w ogóle – prosimy wszystkich, którzy wysyłają do nas listy, aby swoje imię, nazwisko i adres pisali DRUKOWANYMI LITERAMI. W ten sposób nie będziemy mieli kłopotów z odczytywaniem adresów.

MNIEJ PORAD, WIĘCEJ LUZU

Hi!

Mam wszystkie numery Clicka! począwszy od pierwszego numeru. Wasza gazeta jest dobra, ale nie najlepsza. Przede wszystkim brakuje mi humoru w waszych tekstach, czasem bywają bardzo sztywne. Uważam, że powinniście skrócić dział z poradami (np. przez zlikwidowanie screenów przy tipsach) do 3–4 stron na rzecz recenzji i zapowiedzi. Objętość Clicka! też mnie nie satysfakcjonuje, moglibyście również drukować mniej plakatów (albo je zlikwidować) i dodać te 5 stron. No to tyle.

Piotrek

Redakcja Cześć Piotrku

Przy kodach do gier muszą być obrazki, choćby po to, aby ilustrować efekty wprowadzenia poszczególnych tipsów. Poza tym czasami, aby wprowadzić kod, trzeba zmodyfikować niektóre pliki z gry, a wówczas dla ułatwienia powinniśmy pokazać, jak wygląda ekran Notatnika, w którym wprowadzamy zmiany. Nie zamierzamy też rezygnować z plakatów.

CHCEMY DYSKIETKI!

Droga redakcjo Clicka!

Dowiedziałem się o was z reklamy telewizyjnej. Gdy kupiłem mój pierwszy numer CLICKA!, byłem najszczęśliwszym człowiekiem na świecie. Pisaliście w numerze 6 o wirusach i programach antywirusowych. Pisaliście między innymi, że program antywirusowy MKSVIR jest bardzo dobry. Z tej okazji mam do Was prośbę. Czy moglibyście dodać ten program do gazety

Z poważaniem Mariusz

Redakcja Cześć Mariuszu

Niestety, nie mamy możliwości dołączenia do Clicka! opisywanego programu. Nie będziemy też dołączać do naszego pisma dyskietek. Poza tym na dyskietce nie mieści się zbyt wiele informacji. Nie dodamy też (na razie płyty) CD ROM, gdyż podniosłoby to bardzo cenę naszego dwutygodnika.

Rozwiązania konkursów z nr. 08/00

MESSIAH
Odpowiedź brzmi: **Pierwsi Ojcowie**
Nagrodę otrzymuje:
Wojtek Kapuściński z Gorzowa Wielkopolskiego

THIEF 2
Odpowiedź brzmi: **mechaniczne oko**
Nagrodę otrzymuje:
Krystian Błaszczyk z Grabowa

RISING SUN
Odpowiedź brzmi: **konflikt rozpoczął się od ataku na Pearl Harbour**
Nagrodę otrzymuje:
Michał Krenca z Białogardu

ROLLCAGE 2
Odpowiedź brzmi: **można jeździć do góry nogami**
Nagrodę otrzymuje:
Dawid Siedlecki z Koniecpola

ROAD RASH
Odpowiedź brzmi: **kultowy amerykański motocykl to Harley Davidson**
Nagrodę otrzymuje:
Jakub Grzegorczyk ze Skrobowa

CREATIVE 3D BLASTER
Odpowiedź brzmi: **ok. 1GB/s**
Nagrodę otrzymuje: Michał Grabowski z Polkowic

JANE'S F/A - 18E
Odpowiedź brzmi: **Szerszeń**
Nagrodę otrzymuje: Łukasz Hałasa z Polic

CASE CLOSED
Odpowiedź brzmi: **gospodarz domu nazywa się D'Ceased**
Nagrodę otrzymuje: Artur Pawlak z Ładzina

KRZYŻÓWKA
Odpowiedź brzmi: **panel sterowania**
Gry otrzymują:
Michał Kłodos z Częstochowy
Stanisław Ptak z Trzebiatowa
Norbert Makowski z Koszalina

SHADOW WATCH
Odpowiedź brzmi: **Buran**
Nagrodę otrzymuje:
Michał Jaciubek ze Słupska

TOP 20
Grę otrzymuje:
Tomasz Moczarski z Gliwic

Kupony konkursowe prosimy przysyłać wyłącznie na adres redakcji!

CLICK! KUPON NA FLYING HEROES
CLICK! KUPON NA MARTIAN GOTHIC
CLICK! KUPON NA DEVIL INSIDE
CLICK! KUPON NA EURO 2000
CLICK! KUPON NA SYPHON FILTER 2
CLICK! KUPON NA MISSION TO MARS
CLICK! KUPON NA TOP 20
CLICK! KUPON NA PLANESCAPE... PL
CLICK! KUPON NA SUPERGŁOŚNIKI
CLICK! KUPON NA WEHIKUŁ CZASU
CLICK! KUPON NA UEFA EURO 2000

Stało się to, czego obawiałem się najbardziej. Teraz mam dowód, że żyjemy uwięzieni w matrixie...

DZIEŃ PIERWSZY
Właśnie obejrzałem Matrixa. To naprawdę niesamowity film, a do tego tak przekonywujący. Jedna rzecz nie daje mi spokoju... Muszę coś sprawdzić... Wydaje mi się, że żyjemy w wirtualnym świecie.

DZIEŃ DRUGI
Jestem prawie pewien, że ktoś steruje ludźmi i otaczającą nas rzeczywistością. Jeszcze wczoraj na ulicy leżał świeży śnieg, a dziś rano – nic. Oficjalnie mówią, że to odwilż. Kłamstwo! A w nocy z zewnątrz dochodziły dziwne odgłosy pracujących maszyn... Powiedziałem o tym starym. Wyśmiali mnie. Oni są też pod Ich wpływem...

DZIEŃ TRZECI
Przeprowadziłem małe doświadczenie. Wykręciłem żarówkę w windzie. Gdy zjechała na parter i z powrotem, wewnątrz paliło się światło. Powtórzyłem to cztery razy. Ciągle to samo. Aha, mają samoistnie replikujące się wnętrza. Na dole spotkałem Agenta Obcych (dawniej gospodarza domu). Dziwnie na mnie patrzył – czyżby czegoś się domyślał?

DZIEŃ CZWARTY
W mojej szkole jest obca Agentka! Widziałem ją na przerwie. Wygląda jak zwykła uczennica, ale mnie nie nabierze! Zdradziła się, nieopatrzną teleportacją. Najpierw weszła do WC dla dziewcząt, a za chwilę... wyszła z sąsiedniej klasy. Czyżby mnie śledziła? Muszę ją wyeliminować...

DZIEŃ PIĄTY
Próba unieszkodliwienia Obcej nie udała się. Gdy zepchnąłem ją ze schodów, zdążyła się w ostatniej chwili zduplikować. Jej kopia złapała mnie i zaprowadziła do dyrektorki. A ta oczywiście wezwała rodziców. Wszyscy są w zmowie, nie dali mi nic powiedzieć, tylko wydarli się, żebym więcej nie napastował bliźniaczek...

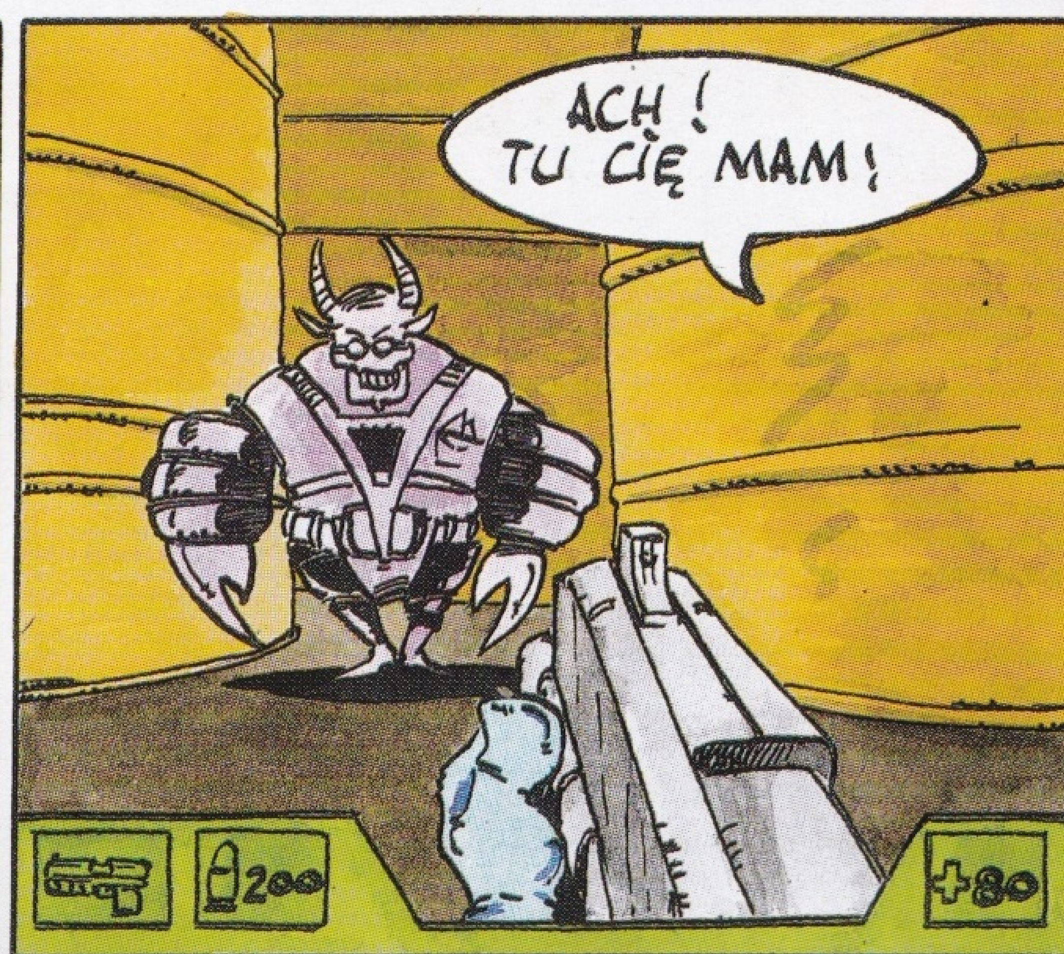
DZIEŃ SZÓSTY
Próbuję przeciążyć komputer sterujący naszym matrixem. Powłączałem wszystkie urządzenia elektryczne w domu. Do tego zacząłem intensywnie zmieniać parametry wirtualnej przestrzeni, w której jestem – znaczy się, biegałem po domu na przemian otwierając i zamykając okna oraz drzwi. System (a właściwie instalacja elektryczna) nie wytrzymał, ale – spryciarze – przysłali swoich Agentów. Dla niepoznaki w mundurach straży pożarnej...

DZIEŃ SIÓDMY
Mam ostateczny dowód! Założyłem, że jeśli kogoś wypchnę poza ramy wirtualnej rzeczywistości, powinien zniknąć z mojego pola widzenia i trafić do realnego świata. Okazja nadarzyła się szybciej, niż myślałem. Remont windy w budynku. Zgodnie z moją teorią, monter bezgłośnie zniknął w czeluści szybu. Odnalazłem drogę do rzeczywistości. Niestety, Agenci też się o tym dowiedzieli. Właśnie próbują wtargnąć do mojego mieszkania. O! tym razem ubrali się w białe fartuchy?

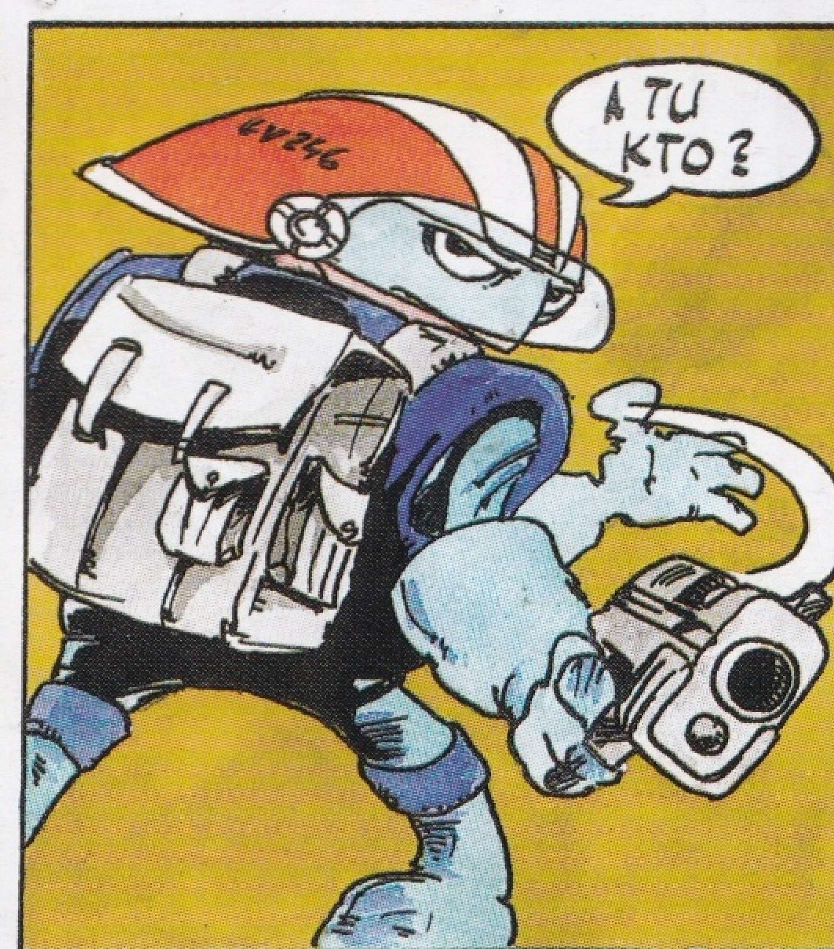
CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE! ODC. IV

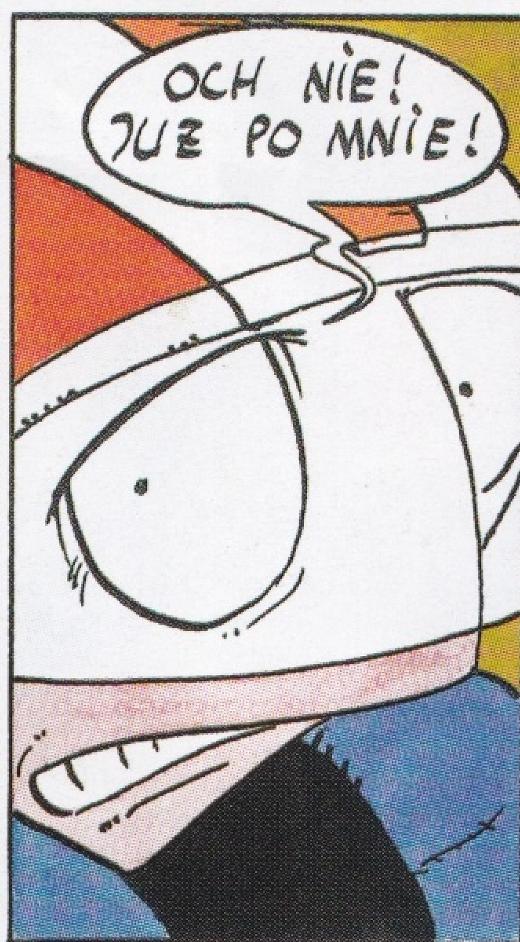


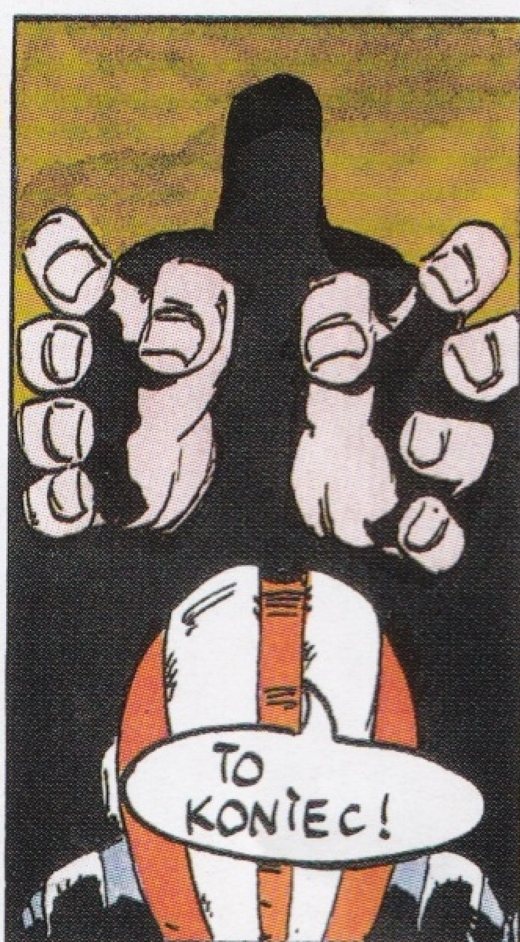














Zdobycie wymarzonej gry wymaga często wielu wyrzeczeń i ogromnej cierpliwości...

14/04/2002
Właśnie przeczytałem w CLICKU!, że już wkrótce ukaże się najnowsza część supergry Angelo VI. Muszę ją mieć!

MAGAZYN GRACZA

Znany jest już termin premiery najnwszej gry Angelo VII Revelation Extreme. Jak podaje dystrybutor, gra będzie dostępna:

- ~~za miesiąc~~
- ~~za trzy miesiące~~
- ~~za rok~~
- kiedyś w przyszłości*

*Niepotrzebne skreślić

16/04/2002
Jest pierwsza beta! Rewelacja... choć właściwie spodziewałem się czegoś lepszego. Ale może jeszcze poprawią parę błędów.
17/04/2002
Tragedia! Wydawca już trzeci raz przesunął termin premiery. Nie wiem, co mam ze sobą zrobić...
19/06/2002
Kolejna beta. Nie ma tylu błędów, ale dwukrotnie wzrosły wymagania sprzętowe. Poza tym z RTS'a zrobił się ACTION–RTS...
22/06/2002
Znany jest oficjalny termin premiery! Jeszcze tylko miesiąc i zagram w Angelo VII Revelation Extreme (po drodze zmienił się tytuł...)
21/07/2002
Już jutro premiera... już jutro... Nie mogę spać, nie mogę jeść...

GAMES NEWS

Jak podają agencje prasowe, długo oczekiwna gra BDOGG '99 ukaże się z lekkim opóźnieniem. Czekaliśmy dwa lata, poczekamy i trzeci...

22/07/2002
Aaaaa.... Znowu zmienili termin. Po co się urywałem ze szkoły i stałem cztery godziny przed sklepem? Żeby kupić „GOLD EDITION" dwóch poprzednich wersji? A piraci już mają część szóstą! Skandal...
26/07/2002
Nie wiem, co się dzieje... Gra jest w USA od trzech miesięcy, w Anglii od miesiąca, a polski dystrybutor mówi, że jeszcze nie wyszła? O co tu chodzi?
27/07/2002
A może by tak kupić pirata? Eeee... pewnie będzie to jakaś beta, więc lepiej nie! A może jednak...
29/04/2002
Widziałem piracką wersję. Wydaje się być ok. Dzwonię do dystrybutora dowiedzieć się, kiedy premiera...
1/05/2002
Życie nie ma sensu. Polski wydawca twierdzi, że nie będzie sprzedawał Angelo VII, bo mu się to nie opłaca, bo wszyscy już kupili wersje pirackie. Poczeka na Angelo Last Mision i wyda dwupak...
18/05/2002
Byłem na wycieczce zagranicznej. Kupiłem wszystkie osiem części poszukiwanej gry... Nie wiedziałem, że oni już wydali dwupak, „SPECIAL VERSION", dodatkowe misje...
19/07/2003
Polski dystrybutor wydał Angelo VI. Jako „Tanią Klasykę"...


MISJA NA
MARSA
CLICK!